

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2003-144726
(P2003-144726A)

(43) 公開日 平成15年 5月20日 (2003. 5. 20)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	ターミナル* (参考)
A 6 3 F 7/02	3 2 8	A 6 3 F 7/02	3 2 8 2 C 0 8 8
	3 0 4		3 0 4 D
	3 5 0		3 5 0 Z
5/04	5 1 2	5/04	5 1 2 B
			5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数12 O L (全 29 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2001-349214(P2001-349214)

(22) 出願日 平成13年11月14日 (2001. 11. 14)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明 3丁目 1番地25

(72) 発明者 友近 宏

大阪府大阪市中央区城見 1丁目 2-27クリ

スタルタワー 3 F

(74) 代理人 100080160

弁理士 松尾 憲一郎 (外 1 名)

Fターム(参考) 2C088 BB07 BB21 BB23 BB25 BC22

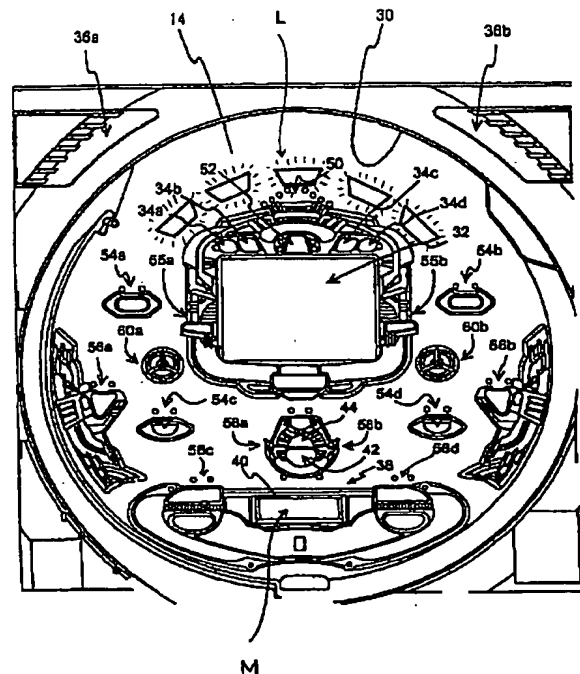
CA05 CA27 CA31 EA49

(54) 【発明の名称】 遊技システム、遊技機、遊技システムにおける遊技状況の報知方法、及びサーバ

(57) 【要約】

【課題】 パチンコやパチスロの遊技者が、優越感に浸ることのできる遊技システム、遊技機、遊技システムにおける遊技状況の報知方法、及びサーバを提供すること。

【解決手段】 遊技者個別の遊技カードを用いる遊技機と、各遊技機ごとの賞球若しくはメダルの払い出し量を含む遊技データを管理し、同遊技データを前記遊技カードへ書き込み可能で、かつ遊技カードに記憶された遊技データを読み取り可能とした管理装置とを備えた遊技システムであって、前記各遊技機に特別照明装置を設け、複数の遊技機のうち、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された遊技機に対し、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示すように特別照明装置を発光させて照明演出を行うようにした。



【特許請求の範囲】

【請求項1】それぞれ変動・停止表示される複数の識別情報図柄を表示する表示部と、遊技者ごとに発行される個別の遊技カードを挿入可能としたカード挿入口とを備える複数の遊技機と、

各遊技機ごとの賞球若しくはメダルの払い出し量を含む遊技データを管理するとともに、同遊技データを前記遊技カードへ書き込み可能で、かつ遊技カードに記憶された遊技データを読み取り可能とした管理装置とを備え、各遊技機に、前記識別情報図柄の停止時の組み合わせにより、賞球又はメダルの払い出し量が増加する遊技者に有利な状況へ移行可能な可変表示ゲームを実行させるようにした遊技システムであって、

前記各遊技機に特別照明装置を設けるとともに、遊技カードがカードリーダーに挿入されたことを受けて遊技が開始されるように構成し、さらに、前記遊技カードに、カード挿入時から取り出し時までの遊技データと遊技時間とを含む遊技者の遊技履歴を記憶させ、前記複数の遊技機のうち、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された遊技機に対し、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示すべく、前記特別照明装置を発光させて照明演出を行うようにしたことを特徴とする遊技システム。

【請求項2】複数の遊技機を並設して遊技列を構成し、同遊技列中、若しくは同遊技列がさらに並設された遊技列群中、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された遊技機に対し、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示す照明演出を行うようにしたことを特徴とする請求項1記載の遊技システム。

【請求項3】照明演出を行う対象となる複数の遊技機は、同種の可変表示ゲームを行う同機種であることを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技システム。

【請求項4】特別照明装置が、遊技機を構成する遊技盤、同遊技盤の周辺部材、さらには遊技者用の椅子のいずれかに設けられていることを特徴とする請求項1～3のいずれか1項に記載の遊技システム。

【請求項5】遊技カードに記憶された遊技データから払い出し効率を単位時間毎に算出し、他の遊技機に挿入されている遊技カードから算出された払い出し効率と比較して、最高値を更新されるまでは照明演出が継続して行われることを特徴とする請求項1～4のいずれか1項に記載の遊技システム。

【請求項6】請求項1～5のいずれか1項に記載の遊技システムを構成する遊技機であって、遊技者ごとに発行される個別の遊技カードがカードリーダーに挿入されたことを受けて遊技が開始されるように構成し、さらに、前記遊技カードに、カード挿入時から取り出し時までの遊技データと遊技時間とを含む遊技者の遊技履歴を記憶可能とし、他の遊技機を含め、賞球又は

メダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された場合、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを照明演出により表示する特別照明装置を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項7】それぞれ変動・停止表示される複数の識別情報図柄を表示する表示部と、遊技者ごとに発行される個別の遊技カードを挿入可能としたカード挿入口とを備える複数の遊技機と、各遊技機ごとの賞球若しくはメダルの払い出し量を含む遊技データを管理するとともに、同遊技データを前記遊技カードへ書き込み可能で、かつ遊技カードに記憶された遊技データを読み取り可能とした管理装置とを備え、各遊技機に、前記識別情報図柄の停止時の組み合わせにより、賞球又はメダルの払い出し量が増加する遊技者に有利な状況へ移行可能な可変表示ゲームを実行させるようにした遊技システムにおいて、前記各遊技機に特別照明装置を設けるとともに、遊技カードがカードリーダーに挿入されたことを受けて遊技が開始されるように制御し、さらに、前記遊技カードに、カード挿入時から取り出し時までの遊技データと遊技時間とを含む遊技者の遊技履歴を記憶させ、前記複数の遊技機のうち、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された遊技機に対し、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示すべく、前記特別照明装置を発光させて照明演出を行うようにしたことを特徴とする遊技システムにおける遊技状況の表示方法。

【請求項8】複数の遊技機を並設して遊技列を構成し、同遊技列中、若しくは同遊技列がさらに並設された遊技列群中、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された遊技機に対し、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示す照明演出を行うようにしたことを特徴とする請求項7記載の遊技システムにおける遊技状況の表示方法。

【請求項9】照明演出を行う対象となる複数の遊技機を、同種の可変表示ゲームを行う同機種としたことを特徴とする請求項7又は8に記載の遊技システムにおける遊技状況の表示方法。

【請求項10】特別照明装置を、遊技機を構成する遊技盤、同遊技盤の周辺部材、さらには遊技者用の椅子のいずれかに設けたことを特徴とする請求項7～9のいずれか1項に記載の遊技システムにおける遊技状況の表示方法。

【請求項11】遊技カードに記憶された遊技データから払い出し効率を単位時間毎に算出し、他の遊技機に挿入されている遊技カードから算出された払い出し効率と比較して、最高値を更新されるまでは照明演出を継続して行うようにしたことを特徴とする請求項7～10のいずれか1項に記載の遊技システムにおける遊技状況の表示方法。

【請求項12】各端末機に遊技機を示す遊技機画像を表

示させるサーバであって、各端末機に設けられたカード挿入口に、遊技者ごとに発行され、遊技者を識別できる遊技カードが挿入されたことを受けて端末機に遊技開始信号を送信し、各端末機に遊技機画像を表示させ、同遊技機画像に、特別照明を示す画像と、それぞれ複数の識別情報画像を変動・停止表示させるとともに、同識別情報図柄の停止時の組み合わせにより、遊技者に有利な状況へ移行可能な可変表示ゲームを実行させ、同可変表示ゲームの遊技状況が遊技者に有利な状況へと移行した場合、賞球若しくはメダルの払い出し量が増加するように画像表示すべく各端末機を制御し、しかも、前記遊技カードに、カード挿入時から取り出し時までの遊技データと遊技時間とを含む遊技者の遊技履歴を記憶させ、さらに、前記各端末機のうち、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された端末機に対し、当該端末機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示すべく、前記特別照明が発光するように表示させて照明演出を行うように各端末機を制御することを特徴とするサーバ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、パチンコ、パチスロなどの遊技における遊技システム、遊技機、遊技システムにおける遊技状況の報知方法、及びサーバに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、パチンコ遊技やパチスロ遊技などの遊技システムは以下のように構成されている。

【0003】すなわち、遊技を提供する遊技場（ホール）では、パチンコ機やパチスロ機（以下「遊技機」という）を、列状態に多数並設して遊技島を構成し、さらにかかる遊技島をホール内に複数配置し、遊技者が好みの遊技機を自由に選択できるようにしている。なお、前記遊技島には、通常、同一機種が並んでおり、人気機種であれば複数の遊技島にまたがって配設されていることもある。

【0004】遊技機は、ホール内に上記のように配置されているために、遊技者は遊技機と向かい合った状態で座って遊技するので、遊技者は、同一機種で遊技する他の遊技者とは、通常横並び若しくは背中合わせとなっており、他の遊技者がどのような遊技状態にあるかは、通常、両隣に関してはある程度分かるものの他の様子は殆ど分からないのが現状である。

【0005】遊技機のうち、パチンコ機を例にとると、遊技を行うに際し、プリペイドカードを購入し、同カードを遊技機に挿入してカードの有効限度数まで遊技球を借り受けて遊技する形態が増加している。

【0006】さらに近年では、遊技者ごとの個人カードを発行し、同カードに使用可能な遊技玉数、さらには遊技者の遊技履歴を記録しておき、現金を用いずに遊技で

きるようなシステムも構築されてきている。

【0007】また、パチンコ機の具体的な構成としては、キャラクタ画像と、変動・停止表示される複数の識別情報図柄（数字や文字などを含む）とを含む画面画像を表示する表示部を有し、前記複数の識別情報図柄が予め定められた組合わせて停止表示されると、遊技者に有利な遊技状態へ移行する可変表示ゲームを行うものが増加している。かかる可変表示ゲームは、ゲーム形態からして、スロットマシンにおいてなされる遊技を模したゲームといえるものであるが、パチンコ機では、かかる可変表示ゲーム中、前記キャラクタ画像などによる動画を表示するなどの演出が行われることが一般的で、かかる演出効果により遊技者を楽しめるとともに、遊技に飽きがこないようにしている。なお、前記キャラクタ画像は、一般に、遊技機に設定されたテーマに沿ったものが使用される。

【0008】例えば、前記表示部を液晶画面やCRTからなる画面から構成し、同画面上に複数（通常三桁）の識別情報図柄からなる識別情報図柄群やキャラクタ画像を表示可能とし、識別情報図柄群が予め定められた特定の組合せ、例えば全て共通図柄で停止した場合（「7」、「7」、「7」などの所謂そろ目で停止した場合）に、所謂「大当たり」と称する「遊技者に有利な状況」に移行して、表示部内でアニメーションなどの演出動画を表示するとともに、遊技盤上に設けられた所定の大型入賞口を開放して遊技球の入賞を通常よりも容易な状態を提供し、賞球の払い出し量を増加させる状態を創出するようにしている。

【0009】かかる可変表示ゲームを行う遊技機において、遊技者に有利な状況である「大当たり」に至った場合、遊技者は多量の賞球払い出しが望めることから大変嬉しいことであり、この「大当たり」を獲得することを目的として遊技しているといつて差し支えない。

【0010】また、上述してきた従来の遊技システムでは、かかる「大当たり」が発生した遊技機は、同遊技機に備えられた装飾ランプが派手に点滅したりするので、他者に対する優越感が生じ、遊技者の満足度が高められるようになっている。

【0011】また、ホール側においても、遊技者の満足感をより高めて足繁く来店してもらえるように、遊技者全体に聞こえるように、館内放送で「大当たり」に至った遊技機を示す台番号をアナウンスして、「大当たり」に至った遊技者を賞賛するとともに、遊技機の上部に設けた大型ランプを点灯点滅させて、他の遊技者に「大当たり」発生を誇示するようにしている。

【0012】これはパチスロ機であっても同様に、多数のメダルを獲得可能な上記大当たりに相当する所謂「ボーナス」が発生すると、その発生したパチスロ機の上部に設けた大型ランプが点灯点滅したるようになるようになっている。

【0013】

【発明が解決しようとする課題】上述したように、「大当たり」や「ボーナス」が発生すると他にもそれが報知されるので、遊技者はある程度優越感に浸ることができるようになっている。

【0014】ところが、「大当たり」や「ボーナス」になると、確かに遊技者はだれでも多くの賞球やメダルの払い出しを受けることができるが、遊技者が実際に獲得する遊技球（メダル）数は一定ではなく、遊技者によって異なるのが普通である。

【0015】すなわち、上記「大当たり」や「ボーナス」などの遊技者に有利な状況へ頻繁に移行する遊技装置もあれば、有利な状況へ長時間移行しない遊技装置もあり、単位時間当たりの賞球（メダル）の払い出し量を両者で比較すると、全く異なることが多い。換言すれば、遊技装置ごとに、賞球（メダル）の払い出し効率は異なっているのである。

【0016】また、例えばパチンコ遊技の場合、「大当たり」となる場合にも、特定の組み合わせの識別情報、例えば、「3」と「3」と「3」とのゾロ目や「7」と「7」と「7」とのゾロ目の識別情報の組み合わせになった場合は再度「大当たり」へ高確率で移行させる確率変動状態（確変）となることがある。なお、「3」や「7」のみでなく、例えば奇数であれば全て確変となるようにしてもよい。

【0017】ここで、「確変」とは、「大当たり」となる確率が通常の遊技状態より高くなる（例えば、確率が5倍になる）ような制御状態を指し、例えば、表示装置や同表示装置の上部中央にある表示装置などの可変から停止までの変動時間が短縮されたり、始動口の開放状態の時間が延長されたり、表示装置の識別情報のゾロ目になる確率が高くなる状態等を指すのである。

【0018】したがって、かかる「確変」となれば、繰返し「大当たり」になるチャンスが増大し、当然賞球の獲得数も飛躍的に増加させることが可能となるので、通常の「大当たり」が単発で間隔をあけて発生する場合に比べると払い出し効率は圧倒的に高くなる。

【0019】また、遊技者の遊技技術の差によっても結果的に払い出し効率は異なってくる。すなわち、遊技技術が稚拙であると、無駄球（入賞口に入ることなく、遊技装置側に回収される遊技球）が多くなり、結果的に獲得遊技球が少なくなるのである。

【0020】一方、遊技技術が優れている者は、無駄球が少なく、なおかつ、「裏技」と呼ばれる特別の遊技手法を駆使する者もいたりして、同じ「大当たり」でも獲得遊技球が通常よりも増加する場合があるので、最終的に両者には大きな差が生じる結果になるのである。これは、結局遊技装置においては払い出し効率の差となって表れる。

【0021】ところで、前記した所謂「裏技」と呼ばれる

特別な遊技手法は、違法な遊技方法というわけではないが、遊技機メーカーなどからは正式に発表されておらず、当然、遊技装置の遊技説明にも記載されていないし、遊技機を設置している遊技場（ホール）内にもそのような遊技手法が掲示されることもない。なお、かかる「裏技」はパチスロ遊技においても知られており、「ボーナス」時のメダル獲得量を増加させることが可能である。したがって、メダルの払い出し効率が遊技装置によって結果的に異なることになるのである。

【0022】なお、遊技者の殆どはかかる「裏技」を知らずに、ごく当たり前の遊技方法を実行しているのが現状であり、当然ながら使用頻度は極めて少ないものである。それだけにかかる「裏技」なる技術を有する者は、内心では他者に対して優越感を抱いて遊技していることが多い。

【0023】このように、パチンコ遊技やパチスロ遊技にあつては、様々な要因から、実際に、あるいは見かけ上、遊技装置の払い出し効率が異なることになり、効率の高い遊技装置を専有している遊技者は、それなりの評価を受けたいという思いが少なからずある。

【0024】したがって、払い出し効率の高い遊技装置を多くの遊技者に知らしめるシステムがあれば、遊技者の優越感を十分満足させることができるが、従来、そのような遊技システムや遊技機は存在していないのである。

【0025】前述したように遊技者ごとの個人カードを発行して遊技させるシステムにおいても、最も優秀な遊技者を報知するようにして、遊技者に競争意識を高めさせたり優越感を与えながら満足度を高めるように工夫されたものは未だ存在していない。

【0026】本発明は、上記課題を解決することのできるパチンコ、パチスロなどの遊技における遊技システム、遊技機、遊技システムにおける遊技状況の報知方法、及びサーバを提供することを目的とする。

【0027】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の本発明では、それぞれ変動・停止表示される複数の識別情報図柄を表示する表示部と、遊技者ごとに発行される個別の遊技カードを挿入可能としたカード挿入口とを備える複数の遊技機と、各遊技機ごとの賞球若しくはメダルの払い出し量を含む遊技データを管理するとともに、同遊技データを前記遊技カードへ書き込み可能で、かつ遊技カードに記憶された遊技データを読取り可能とした管理装置とを備え、各遊技機に、前記識別情報図柄の停止時の組合わせにより、賞球又はメダルの払い出し量が増加する遊技者に有利な状況へ移行可能な可変表示ゲームを実行させるようにした遊技システムであつて、前記各遊技機に特別照明装置を設けるとともに、遊技カードがカードリーダーに挿入されたことを受けて遊技が開始されるように構成し、さらに、前記遊技カードに、カード挿入時

ら取り出し時までの遊技データと遊技時間とを含む遊技者の遊技履歴を記憶させ、前記複数の遊技機のうち、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された遊技機に対し、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示すべく、前記特別照明装置を発光させて照明演出を行うようにした。

【0028】したがって、遊技している者の中で、誰が賞球やメダルの払い出し効率が最も高い優秀遊技者なのかを広く知らせることができ、当該遊技者は自身の遊技技量の高さを誇ることができ、優越感に浸ることが可能となる。

【0029】また、請求項2記載の本発明では、複数の遊技機を並設して遊技列を構成し、同遊技列中、若しくは同遊技列がさらに並設された遊技列群中、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された遊技機に対し、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示す照明演出を行うようにした。

【0030】したがって、当該遊技機が配置されたいわゆる遊技島内で、あるいは隣接した遊技島を含めて最優良遊技者であることを誇示することができ、遊技者の優越感を高めることができ、遊技の満足度を高めることができる。

【0031】また、請求項3記載の本発明では、照明演出を行う対象となる複数の遊技機は、同種の可変表示ゲームを行う同機種であることとした。

【0032】したがって、競争意識が高くなりがちな同機種間で払い出し効率が最高となった場合、優越感が著しく高まる。

【0033】また、請求項4記載の本発明では、上記特別照明装置が、遊技機を構成する遊技盤、同遊技盤の周辺部材、さらには遊技者用の椅子のいずれかに設けられていることとした。

【0034】したがって、誰が最も成績優秀なのかが一目瞭然となる。

【0035】また、請求項5記載の本発明では、遊技カードに記憶された遊技データから払い出し効率を単位時間毎に算出し、他の遊技機に挿入されている遊技カードから算出された払い出し効率と比較して、最高値を更新されるまでは照明演出が継続して行われることとした。

【0036】すなわち、予め定められた所定の単位時間ごとに、各遊技者における払い出し効率の算出をするので、成績（払い出し効率）優秀者が入れ替わることもあれば連続することもあり、遊技者同士の競争意識が高まり、優秀者として照明演出を受けている者は優越感がますます高まる。

【0037】請求項6記載の本発明では、上記請求項1～5のいずれか1項に記載の遊技システムを構成する遊技機であって、遊技者ごとに発行される個別の遊技カー

ドがカードリーダーに挿入されたことを受けて遊技が開始されるように構成し、さらに、前記遊技カードに、カード挿入時から取り出し時までの遊技データと遊技時間とを含む遊技者の遊技履歴を記憶可能とし、他の遊技機を含め、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された場合、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを照明演出により表示する特別照明装置を備えることとした。

【0038】したがって、遊技している者の中で、誰が賞球やメダルの払い出し効率が最も高い優秀遊技者なのかを広く知らせることができ、当該遊技者は自身の遊技技量の高さを誇ることができ、優越感に浸ることが可能となる。

【0039】請求項7記載の本発明では、それぞれ変動・停止表示される複数の識別情報図柄を表示する表示部と、遊技者ごとに発行される個別の遊技カードを挿入可能としたカード挿入口とを備える複数の遊技機と、各遊技機ごとの賞球若しくはメダルの払い出し量を含む遊技データを管理するとともに、同遊技データを前記遊技カードへ書き込み可能で、かつ遊技カードに記憶された遊技データを読み取り可能とした管理装置とを備え、各遊技機に、前記識別情報図柄の停止時の組合わせにより、賞球又はメダルの払い出し量が増加する遊技者に有利な状況へ移行可能な可変表示ゲームを実行させるようにした遊技システムにおいて、前記各遊技機に特別照明装置を設けるとともに、遊技カードがカードリーダーに挿入されたことを受けて遊技が開始されるように制御し、さらに、前記遊技カードに、カード挿入時から取り出し時までの遊技データと遊技時間とを含む遊技者の遊技履歴を記憶させ、前記複数の遊技機のうち、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された遊技機に対し、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示すべく、前記特別照明装置を発光させて照明演出を行うようにした。

【0040】したがって、遊技している者の中で、誰が賞球やメダルの払い出し効率が最も高い優秀遊技者なのかを広く知らせることができ、当該遊技者は自身の遊技技量の高さを誇ることができ、優越感に浸ることが可能となる。

【0041】また、請求項8記載の本発明では、複数の遊技機を並設して遊技列を構成し、同遊技列中、若しくは同遊技列がさらに並設された遊技列群中、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された遊技機に対し、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示す照明演出を行うようにした。

【0042】したがって、当該遊技機が配置されたいわゆる遊技島内で、あるいは隣接した遊技島を含めて最優良遊技者であることを誇示することができ、遊技者の優越感を高めることができ、遊技の満足度を高めることが可能となる。

できる。

【0043】また、請求項9記載の本発明では、照明演出を行う対象となる複数の遊技機を、同種の可変表示ゲームを行う同機種とした。

【0044】したがって、競争意識が高くなりがちな同機種間で払い出し効率が最高となった場合、優越感が著しく高まる。

【0045】また、請求項10記載の本発明では、上記特別照明装置を、遊技機を構成する遊技盤、同遊技盤の周辺部材、さらには遊技者用の椅子のいずれかに設けた。

【0046】したがって、誰が最も成績優秀なのかが目瞭然となる。

【0047】また、請求項11記載の本発明では、上記遊技カードに記憶された遊技データから払い出し効率を単位時間毎に算出し、他の遊技機に挿入されている遊技カードから算出された払い出し効率と比較して、最高値を更新されるまでは照明演出を継続して行うようにした。

【0048】すなわち、予め定められた所定の単位時間ごとに、各遊技者における払い出し効率の算出をするので、成績（払い出し効率）優秀者が入れ替わることもあれば連続することもあり、遊技者同士の競争意識が高まり、優秀者として照明演出を受けている者は優越感がますます高まる。

【0049】請求項12記載の本発明では、各端末機に遊技機を示す遊技機画像を表示させるサーバであって、各端末機に設けられたカード挿入口に、遊技者ごとに発行され、遊技者を識別できる遊技カードが挿入されたことを受けて端末機に遊技開始信号を送信し、各端末機に遊技機画像を表示させ、同遊技機画像に、特別照明を示す画像と、それぞれ複数の識別情報画像を変動・停止表示させるとともに、同識別情報図柄の停止時の組合わせにより、遊技者に有利な状況へ移行可能な可変表示ゲームを実行させ、同可変表示ゲームの遊技状況が遊技者に有利な状況へと移行した場合、賞球若しくはメダルの払い出し量が増加するように画像表示すべく各端末機を制御し、しかも、前記遊技カードに、カード挿入時から取り出し時までの遊技データと遊技時間とを含む遊技者の遊技履歴を記憶させ、さらに、前記各端末機のうち、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された端末機に対し、当該端末機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示すべく、前記特別照明が発光するように表示させて照明演出を行うように各端末機を制御することとした。

【0050】したがって、上記サーバに接続しているネット上の端末機を用いて遊技している者の中で、賞球やメダルの払い出し効率（得点率）が最も高い優秀遊技者を本人に特別な照明の発光によって報知することができ、当該遊技者は自身の遊技技量の高さを誇ることがで

きて、優越感に浸ることが可能となる。

【0051】「用語の定義」ここで、以下に説明する本発明の実施の形態及び実施例で用いる用語を定義する。

【0052】「識別情報図柄」

図柄（数字を含む文字、記号、絵柄又は模様等）を用いて、視覚により識別可能とした情報をいう。また、これら図柄が複数個集合したものを識別情報図柄群という。

【0053】「変動表示」識別情報図柄が順次変化する場合、例えば1つの識別情報図柄「7」から他の識別情報図柄「8」へ変更する場合や、識別情報図柄「9」から他の識別情報図柄「☆」へ変更して表示する場合のほか、識別情報図柄を表示し得る表示領域において1つの識別情報図柄が表示されたままその識別情報図柄が移動して表示するような場合、例えば、1つの識別情報図柄「7」が表示領域内において表示されつつ移動する場合を含む概念である。さらに、識別情報図柄の表示態様が変化する場合、例えば1つの識別情報図柄「7」が変形して横長に表示されたり縦長に表示されたりする場合や、識別情報図柄が拡大されて表示されたり、縮小されて表示される場合等も含む概念である。

【0054】[大当たり]遊技者に有利な状況のうち、最も有利な状態を示す遊技状況名であり、遊技機に設けられた大入賞口に、遊技球が入り易くなった状態をいう。上記した識別情報図柄を表示する表示部を備える遊技機では、通常、識別情報図柄が変動表示され、所定の組合せで停止表示された場合に発生する。

【0055】「リーチ」

例えば上記した複数の識別情報図柄からなる識別情報図柄群を三組表示部に表示するとした場合、1つの組に属する図柄が「7」で停止表示され、他の組に属する図柄も「7」で停止表示されて、残りの組に属する図柄の停止を待っている状態、すなわち、最後の組に属する図柄の停止表示によっては上記「大当たり」に当選する機会がある状態をさす遊技状況名であり、これも遊技者に有利な状況の一つとなる。

【0056】[通常画面]遊技の大当たりを予告する予告画面としてのリーチ画面及び大当たり時の大当たり演出画面を除く概念をいう。また、変動表示されていた識別情報が一旦停止した後、再び識別情報が変動表示されてリーチや大当たりに至るまでの間に表示される演出画面をも含む概念である。さらに、表示部においてなされる可変表示ゲームの遊技結果がはずれとなるときに表示される画面も含む概念である。

【0057】上述したものは全てパチンコ遊技に関するものであり、パチスロ遊技に関する用語を下記に定義する。

【0058】[ボーナス]パチスロ遊技における「大当たり」に相当する。ボーナス絵柄の3つ揃いでスタートし、ボーナス中は識別情報図柄がメダル払い出し可能な組合せで揃い易く、またその間に、センターラインに

特定図柄が揃えばメダルの払い出しを受ける特定ゲームが開始される。

【0059】【特別の遊技手法】パチンコ遊技やパチスロ遊技を行う場合に、遊技盤上や遊技場などで特に紹介されることのない遊技手法であり、使用頻度が極めて少なく、通称「裏技」として遊技者間に伝えられている遊技技術を指す。かかる特別の遊技手法を用いることにより、上記した「大当たり」や「ボーナス」時に、通常の遊技手法よりも多くの賞球やメダルの獲得が可能となる場合がある。また、かかる特別の遊技手法は遊技専門誌やインターネットなどを介して紹介されることもあるが、これらの情報に接することのない遊技者は、その手法を行うためのノウハウなどは全く知らず、かかる手法を習得している遊技者に対し、羨望感をもつことも多い。

【0060】

【発明の実施の形態】本発明は、それぞれ変動・停止表示される複数の識別情報図柄を表示する表示部と、遊技者ごとに発行される個別の遊技カードを挿入可能としたカード挿入口とを備える複数の遊技機と、各遊技機ごとの賞球若しくはメダルの払い出し量を含む遊技データを管理するとともに、同遊技データを前記遊技カードへ書き込み可能で、かつ遊技カードに記憶された遊技データを読取り可能とした管理装置とを備え、各遊技機に、前記識別情報図柄の停止時の組合わせにより、賞球又はメダルの払い出し量が増加する遊技者に有利な状況へ移行可能な可変表示ゲームを実行させるようにした遊技システムであって、前記各遊技機に特別照明装置を設けるとともに、遊技カードがカードリーダーに挿入されたことを受けて遊技が開始されるように構成し、さらに、前記遊技カードに、カード挿入時から取り出し時までの遊技データと遊技時間とを含む遊技者の遊技履歴を記憶させ、前記複数の遊技機のうち、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された遊技機に対し、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示すべく、前記特別照明装置を発光させて照明演出を行うようにしたものである。

【0061】すなわち、本実施の形態においては、遊技機で遊技する際には、遊技者が遊技場から発行された個別の遊技カードを遊技機のカードリーダーに挿入して行うようにしている。

【0062】遊技カードには、同遊技履歴そのもの、若しくは遊技場に設置された前記管理装置内に格納された顧客別の遊技履歴にアクセスできるIDが記録されている。遊技履歴は、これまでの遊技機別の遊技時間、遊技回数、各遊技機ごとの遊技における遊技玉収支、さらに総合収支などがデータ化されて記録されている。したがって、同カードから、これまでの遊技における賞球払い出し効率（以下単に「払い出し効率」とする）が即座に算出可能となっている。

【0063】上記した遊技の総合収支とは、いわゆる預

金通帳のようなもので、この場合はお金ではなく遊技球の貯蓄や払い出しが可能であり、遊技で獲得した遊技球は、通常どおり景品などに交換することもできるが、カードに貯蓄して持ち越すこともできる。

【0064】本実施の形態では、上記遊技カードを遊技機に挿入すると、管理装置は同カードから払い出し効率を算出し、他の遊技機に挿入された遊技カードにおける払い出し効率と比較して、最も払い出し効率の高いカードが挿入されている遊技機に報知信号を出力し、同信号により特別照明装置を発光させるようにしている。

【0065】したがって、払い出し効率が最も高い遊技者は、自分が占有している遊技機の特別照明装置が発光することから、自分の技量を誇示することになり、優越感を得ることができる。

【0066】また、本実施形態では、遊技カードに記憶された遊技データから払い出し効率を単位時間毎に算出し、他の遊技機に挿入されている遊技カードから算出された払い出し効率と比較して、最高値を更新されるまでは照明演出が継続して行われることとしている。

【0067】つまり、払い出し効率は、単位時間ごとに全て算出されて比較されて更新されるので、例えば、ある遊技者が現在最高の払い出し効率であることを示す照明演出がなされていても、今後の遊技状況の変化によっては変わりうる。

【0068】すなわち、他者が特別な遊技手法を用いて払い出し量が増加したり、遊技者に有利な状況に至って連続して大量の払い出しを受けるなどすると、最高払い出し効率は他者に更新され、他の遊技機の特別照明装置が発光することもあり得るのである。もちろん、継続して成績優秀者となる場合もあり、この場合、長きにわたって特別な照明演出がなされることになるので、当該遊技者は、ますます遊技に対する満足と、優越感が充足されることになる。

【0069】このように、最新情報として、現在の成績優秀者が分かるようになっているので、遊技者に遊技に対する励みともなり、意欲も向上する。

【0070】ここで上記した遊技者に有利な状況とは、「課題を解決するための手段」で説明したところのパチンコ遊技における所謂「大当たり」の状態、パチスロ遊技においては所謂「ボーナス」の状態を指し、また、特別の遊技手法とは、これも「課題を解決するための手段」で説明したところの所謂「裏技」と呼ばれる遊技技術を指す。

【0071】ところで、遊技場では、複数の遊技機を並設して遊技列（以下「遊技島」という）を構成し、同遊技島中、若しくは同遊技島がさらに並設された遊技島群がある。

【0072】そこで、本実施の形態では、同遊技島や遊技島群中、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された遊技機に対し、

当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示す照明演出を行うようにしている。

【0073】したがって、当該遊技機が配置されたいわゆる遊技島内で、あるいは隣接した遊技島を含めて最優良遊技者であることを誇示することができ、遊技者の優越感を高めることができ、遊技の満足度を高めることができる。

【0074】しかも、照明演出を行う対象となる複数の遊技機は、同種の変表示ゲームを行う同機種とすることができる。

【0075】すなわち、同一の遊技島内であっても、違う機種同士ではそれほど競争意識が湧かないが、同一機種であれば競争意識が高くなりがちであり、そのような同機種間において払い出し効率が最高となった場合には、優越感が著しく高まるからである。

【0076】上記特別照明装置は、遊技機を構成する遊技盤、同遊技盤の周辺部材、さらには遊技者用の椅子のいずれかに設ければよい。

【0077】すなわち、誰が最も成績優秀なのかが遊技者のみならずとも一目瞭然となり、当該遊技機を占有している遊技者は大きな優越感に浸ることができる。特に、椅子に設けた場合は、照明の発光が目立ちやすく、通路を歩いている者であっても誰が成績優秀者なのかが即座に分かる。

【0078】上記してきた遊技システムを構成する遊技機は、上述してきたことから分かるように、遊技者ごとに発行される個別の遊技カードがカードリーダーに挿入されたことを受けて遊技が開始されるように構成し、さらに、前記遊技カードに、カード挿入時から取り出し時までの遊技データと遊技時間とを含む遊技者の遊技履歴を記憶可能とし、他の遊技機を含め、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された場合、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを照明演出により表示する特別照明装置を備えることとしている。なお、特別照明装置は、遊技機や遊技盤に予め設けられている照明装置を兼用してもかまわない。しかし、その場合は、通常の発光と、優良機を示す場合の発光とでは異なるようにしておくことが好ましい。例えば、点滅のパターンなどを変えたり、輝度を異ならせるなどして、優良機を示す発光状態が通常よりも派手にしておくことで、遊技者の優越感をさらに高めることができる。

【0079】また、本発明は、各端末機(クライアント)に遊技機を示す遊技機画像を表示させるサーバにも適用することができる。

【0080】すなわち、各端末機に遊技機を示す遊技機画像を表示させるサーバであって、各端末機に設けられたカード挿入口に、遊技者ごとに発行され、遊技者を識別できる遊技カードが挿入されたことを受けて端末機に遊技開始信号を送信し、各端末機に遊技機画像を表示さ

せ、同遊技機画像に、特別照明を示す画像と、それぞれ複数の識別情報画像を変動・停止表示させるとともに、同識別情報図柄の停止時の組合わせにより、遊技者に有利な状況へ移行可能な可変表示ゲームを実行させ、同可変表示ゲームの遊技状況が遊技者に有利な状況へと移行した場合、賞球若しくはメダルの払い出し量が増加するように画像表示すべく各端末機を制御し、しかも、前記遊技カードに、カード挿入時から取り出し時までの遊技データと遊技時間とを含む遊技者の遊技履歴を記憶させ、さらに、前記各端末機のうち、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された端末機に対し、当該端末機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示すべく、前記特別照明が発光するように表示させて照明演出を行うように各端末機を制御するものである。

【0081】したがって、サーバ側では、ネット上の各端末機の中で、最も払い出し効率のよい端末機に対して特別照明演出を行う信号を出力して特別照明装置を発光表示させることができ、当該遊技者は、自分が成績優秀プレイヤーであることを視覚的に確認することができるようになり、他者に対して優越感を高めることができるとともに、遊技に対する満足度を高めることが可能となる。

【0082】

【実施例】以下に、本発明の実施例について図面に基づいて説明する。なお、以下において説明する実施例においては、本発明に係る遊技システム、遊技機、及び遊技システムに好適な例として、遊技としてはパチンコ、遊技機としてはパチンコ遊技装置とする。しかし、本発明はパチンコやパチンコ遊技装置に限られず、所謂パチスロやスロットマシンにも適用可能である。さらには、これらパチンコ・パチスロ携帯型ゲーム装置、パチンコやパチスロなどのゲームソフトを、ネットワークを介して端末機に接続したサーバに適用することもできる。

【0083】[実施例1] 図1は本発明に係る遊技システムが適用される遊技島の説明図、図2は同遊技システムのブロック図、図3は同遊技システムを構成する遊技機単体の概観を示す正面図、図4は同遊技機の一部拡大説明図である。なお、本明細書においてパチンコ遊技装置というのは、パチンコ機をも含む概念である。

【0084】図1において、Aは遊技機として後に詳述するパチンコ遊技装置(以下「遊技装置10」とする)を多数並設した遊技島であり、遊技場であるパチンコホール内に複数設置されている。

【0085】図中、A1は個人用遊技カード(図示せず)の発券機であり、本実施例に係る遊技システムの全体を制御するメイン制御装置3に接続されている。

【0086】遊技者は同発券機A1の案内表示に従って必要項目を入力することにより、個人遊技カードを登録・入手することができる。そして、この遊技カードには遊

技装置 10 の種類ごとの遊技時間、遊技回数、各遊技装置 10 ごとの遊技における遊技玉収支などの遊技データを記録しておくことができ、また、随時前記発券機 A1 に投入した金額分の遊技球を貯留しておくことができる。

【0087】かかる遊技カードを遊技装置 10 に設けたカード挿入口 13 に挿入することにより、内部に設けたカードリーダーが機能して金額に見合った遊技球を自動的に遊技装置 10 の上皿 20 (図 3 参照) に受けることができる。なお、遊技カードは磁気記録式や光記録式、あるいは IC チップ埋め込み式など必要な情報が読み出し・書き込み可能なものであればどのような媒体を利用しても構わない。また、発券に関しては、本実施例のように発券機 A1 によるセルフ作業のほか、カウンターなどの係員による発券形態であってもよい。

【0088】また、本実施例に係る遊技システムでは、図 2 に示すように、各遊技島 A に並設された遊技装置 10 ごとに中継部 1 を設けるとともに、各中継部 1 を遊技島制御装置 2 に接続し、これを介して前記メイン制御装置 3 に接続している。

【0089】メイン制御装置 3 は、前記発券機 A1、遊技島制御装置 2 及び各遊技装置 10 を制御するとともに、各遊技装置 10 ごとの遊技データを集中管理する管理装置として機能している。遊技データの一つとしては、賞球の払い出し量があり、これは遊技装置 10 に設けた後述する制御装置 60 により遊技カードに逐次記録され、かつ所定時間ごとに書き換えられるようにしている。

【0090】そして、前記メイン制御装置 3 において、記録された払い出し量を基に、本発明の要旨であるところの、単位時間ごとの賞球の払い出し効率を算出するようにし、最も高い払い出し効率の遊技者を広く報知可能としている。

【0091】すなわち、各遊技者ごとに、それぞれの遊技カードに記録される賞球の払い出し量から、たとえば 30 分を単位時間として、払い出し効率を算出し、さらに、その効率を遊技島順、あるいは同一機種順に並べ、最も効率の高い遊技カードが挿入された遊技装置 10 に特別照明信号を出力して、当該遊技装置 10 で遊戯している遊技者が、現在の時間帯における最優秀遊技者であることを広く報知するようにしているのである。

【0092】以下、単体の遊技装置 10 について以下に説明しながら、本発明の要旨をさらに詳述する。

【0093】図 3 に示すように、遊技装置 10 には、矩形棒状の本体枠 12 と、同本体枠 12 に組み込まれた矩形板状の遊技盤 14 と、同遊技盤 14 の前面に設けられた本体枠 12 の窓枠 16 と、同窓枠 16 の下側で本体枠 12 の前面に設けられた上皿 20 及び下皿 22 と、同下皿 22 の右側に設けられた発射ハンドル 26 とが配置されている。

【0094】また、遊技盤 14 の前面には複数の障害釘が打ちこまれている。なお、釘を打ち込むような構成と

せず、遊技盤 14 を樹脂素材で成形し、この樹脂素材の遊技盤 14 に金属製の棒状体を遊技盤 14 の前方向に突出するように植設する構成としたパチコン機にも本発明を適用することができる。

【0095】さらに、発射ハンドル 26 は本体枠 12 に対して回動自在に設けられており、遊技者は発射ハンドル 26 を操作することにより遊技球を遊技盤 14 上に発射してパチンコ遊技を進めることができる。発射ハンドル 26 の裏側には、発射モータ 28 が設けられており、発射ハンドル 26 が遊技者によって時計回り方向へ回動操作されたときには、発射モータ 28 に電力が供給され、上皿 20 に貯留された遊技球が遊技盤 14 に順次発射される。

【0096】発射された遊技球は、遊技盤 14 上に設けられたガイドレール 30 に案内されて遊技盤 14 の上部に移動し、その後、上述した複数の障害釘との衝突によりその進行方向を変えながら遊技盤 14 の下方に向かって落下する。

【0097】遊技盤 14 を拡大した拡大正面図を図 4 に示す。なお、図 3 で示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付している。

【0098】遊技盤 14 の前面の略中央には、それぞれ変動停止表示される複数の識別情報図柄による可変表示ゲームを表示する表示部としての表示装置 32 が設けられている。なお、前記識別情報図柄、可変表示ゲームについては後に詳述する。また、同表示装置 32 において、後述する演出画像を表示する部分は液晶ディスプレイパネルからなるものであってもブラウン管 (CRT) からなるものであってもよい。また、上述した例においては、表示装置 32 が遊技装置 10 の遊技盤 14 の前面略中央に設けられている場合を示したが、遊技者が見得るような位置であれば遊技装置 10 の何処の位置に設けても構わない。

【0099】表示装置 32 の上方位置には、小型の表示装置 52 が設けられている。この表示装置 52 は、例えば 7 セグメント表示器で構成されており、表示情報である普通図柄が変動と停止とを繰り返すように可変表示される。

【0100】また、表示装置 32 の左右側部には、球通過検出器 55a、55b が設けられている。この球通過検出器 55a、55b は遊技球が通過したことを検出するものであり、検出したときには、上記表示装置 52 において普通図柄の変動表示が開始され、所定の時間経過した後、普通図柄の変動表示を停止する。

【0101】この普通図柄は、数字や記号等からなる情報であり、例えば「0」～「9」の数字や「☆」等の記号である。この普通図柄が所定の図柄、例えば「7」となって停止して表示されたときには、後述する始動口 44 の左右両側に設けられている可動片 58a、58b を駆動するためのソレノイド 57 (図 6 参照) に電流を供

給し、始動口44に遊技球が入りやすくなるように可動片58a, 58bを駆動し、始動口44が開放状態となるようにするように制御している。なお、始動口44を開放状態とした後、所定の時間が経過したときには、可動片58a, 58bを駆動して始動口44を閉塞状態とし、遊技球が入りにくくなるようにしている。

【0102】また、上記表示装置52の左右両側には、4つの保留ランプ34a~34dが設けられ、さらに、同表示装置52の上部には、一般入賞口50が設けられている。

【0103】また、遊技盤14の下部には、大当たり入賞装置Mが設けられている。かかる大当たり入賞装置Mは、図5に示すように、前カバー200と後基板201との間に装置各部材が介設されているものであり、前カバー200に形成された遊技球の大入賞口38には、シャッタ40が軸202を介してソレノイド48により上下開閉自在に作動するように設けられており、シャッタ40の開放時に上側を向くシャッタ40裏面にはガイド207が突設されており、またシャッタ40の奥には、特定領域203を構成する球通過孔と通常領域204を構成する球通過孔が形成されており、その間、すなわちシャッタ40の後方中央には、ソレノイド205により左右に傾動するスイング板206が配設されている。

【0104】シャッタ40は、後述する可変表示ゲームによって、遊技者に有利な状況の一つである「大当たり」と呼ばれる遊技状態になった場合に、開放状態となるようにソレノイド48により駆動されるものである。かかるシャッタ40が開放されると、遊技球が所定時間或いは所定入賞球数に至るまで大入賞口38に入賞して所要個数の賞球を出し、その後シャッタ40が閉塞される。しかし、シャッタ40の開放時にそのうちの1球がガイド207に沿って特定領域203に入球すると、シャッタ40は所定時間経過或いは所定数入球後においても次のシャッタ40の開放を約束し、これが所定限度回数（例えば、16回）まで繰り返えされ得るところの遊技者にとって有利な遊技状態を実現する。

【0105】なお、シャッタ40の開放当時にはスイング板206が左側へ傾動して少なくとも1個の遊技球は左側の特定領域203に入球し易いように構成されており、遊技球が特定領域203に入球すると、入球をセンサーが感知して、スイング板206がソレノイド205により右側へ傾動し、その後の遊技球は右側の通常領域204に入球するように構成されている。

【0106】また、上述した表示装置32の左右両側には、図4に示すように一般入賞口54a, 54bが設けられている。また、表示装置32の下部の左右両側には、一般入賞口54c, 54dが設けられている。さらに、遊技盤14の左右端部には、特別入賞口56a, 56bが設けられ、大入賞口38の左右両側には、特別入賞口56c, 56dが設けられている。

【0107】また、表示装置32の下部には、後述する可変表示ゲームが開始されて表示装置32に表示される複数、例えば3つの識別情報である識別情報図柄を変動表示状態に移行する契機となる球検知センサ42を有する始動口44が設けられている。なお、上述した大入賞口38、始動口44、一般入賞口54a~54d及び特別入賞口56a~56dに遊技球が入賞したときには、入賞口の種類に応じて予め設定されている数の遊技球が賞球として下皿22に払い出されるようになっている。

【0108】また、表示装置32の左右両側には、遊技球の経路を所定の方向に誘導するための転動誘導部材60a, 60bも設けられている。また、遊技盤14の外側の上左側と上右側とは装飾ランプ36a及び36bが設けられている。

【0109】さらに、本実施例に係る遊技装置10の特徴的な構成として、遊技盤14の上部であって、前記表示装置32の上方位置に、特別照明装置Lを設けている。本実施例では、小型のランプを複数個所定間隔をあけて、遊技盤14の円周に沿わせて全体が円弧状となるように配置して構成しているが、一つのものから構成することもできる。

【0110】上記特別照明装置Lは、他の装飾ランプ36aや36bなどとは異なる発光がなされるようにしており、遊技島Aの中で、予め定められた短時間ごとの賞球の払い出し効率が最も高くなった場合に発光して、当該遊技装置10で遊技する遊技者が最優秀遊技者であることを報知可能としたものである。

【0111】すなわち、遊技者の遊技技術の差によって、特に特別の遊技手法などを用いるかどうかによって、あるいはそのときのゲーム状況によって、単位時間ごとの払い出し効率は結果的に異なってくるので、時間当たりの最も払い出し効率のよい遊技装置10を、前記特別照明装置Lを発光させて報知するようにしている。

【0112】しかも、本実施例では、単位時間ごとに更新して、現時間帯における最優秀遊技者を報知するようにして、最新の情報を提供するようにしている。

【0113】すなわち、遊技カードをカード挿入口13に挿入したときに、履歴をセーブするとともに、挿入直後から新たに払い出し効率の算出を行うようにして、さらにその遊技カードに対する単位時間ごとに払い出し効率を常に更新し、更新と同時に他の遊技カードの払い出し効率と比較して、当日の遊技場におけるこの時間帯の最優秀遊技者を決定して報知するのである。

【0114】したがって、遊技装置10の調子にも左右されるが、技量の高い遊技者ほど払い出し効率も高くなるので、最優秀遊技者であることを特別照明装置Lにより報知された遊技者は、喜びと優越感を得ることができ、遊技者は遊技への満足度がより高まるのである。

【0115】なお、このように、遊技カードによるこれまでの履歴は含めずに最優秀遊技者（最も賞球の払い出

し効率が高い者)を決定してもよいが、履歴までも勘案して最優秀遊技者を決定するようにしてもよい。

【0116】この場合、幸運のみで最優秀遊技者となる確率は少なくなり、遊技者の本来の技量、実力によって最優秀遊技者を勝ち得ることができるので、報知された遊技者は、十分な満足と優越感を覚えるのである。なお、この場合においても、常に単位時間当たりで払い出し効率を再計算することは当然である。

【0117】ここで、前記特別の遊技手法とは、遊技装置10に掲示されることもなく、また遊技場などで特に紹介されることもない遊技手法であって、使用頻度が極めて少なく、通称「裏技」として遊技者間に伝えられている遊技技術を指すものである。そして、かかる特別の遊技手法(以下「裏技」という)を用いることにより、「大当たり」を発生させやすくすることができたり、あるいは、「大当たり」発生中にやはりある種の裏技を適用した場合は、通常の遊技手法で遊技を進行させるよりも、より多くの賞球を獲得できる可能性が高くなるとされている特殊技術である。

【0118】図6に、上述してきた遊技装置10の制御装置60を示すブロック図を示す。

【0119】制御装置60は、前述の中継部1を介して遊技島制御装置2に接続しており、さらに、同遊技島制御装置2がメイン制御装置3に接続されて、同メイン制御回路3により本遊技システムAを集中管理可能としている。

【0120】すなわち、制御装置60により制御した結果は、遊技データとして、管理装置であるメイン制御装置3に出力することができ、出力されたデータは、メイン制御装置3によって処理され、処理結果及びそれにより発生する指示信号などが各遊技装置10に送信できるようになっている。

【0121】本実施例においては、上記メイン制御装置3は、前述したように、各遊技装置10に挿入された遊技カードにおける単位時間当たりの払い出し効率を算出して、これを比較し、最高率の遊技カードが挿入された当該遊技装置10に信号出力して特別照明装置Lを発光させるようにしている。

【0122】例えば、ある遊技装置10を専有している遊技者が前記裏技を適用して通常よりも多い賞球を得た場合、あるいは、前記「大当たり」が短時間の間に連続して大量の賞球を得た場合など、単位時間当たりの払い出し効率が大きく向上し、その結果、遊技島A内で最高率となると、当該遊技装置10の特別照明装置Lが発光し、この発光は、単位時間経過して、次の更新で他の遊技装置10に最高率が取って代わられるまで、発光が継続される。

【0123】したがって、遊技者は、自分が現時点で最高の払い出し効率で遊技していることを認識できるとともに、他の遊技者に対して優越感を覚えることができ、

遊技の満足度が高まるのである。なお、前記制御装置60による遊技カードのデータの読み取り及び書き込みに関しては以下の構成による。

【0124】すなわち、上記制御装置60のインターフェイス回路群62は入出力バス64に接続されており、インターフェイス回路群62には遊技カードのデータを読み込みと新たな書き込みが行えるカードリーダー5が接続されている。

【0125】また、インターフェイス回路群62には発射ハンドル26が接続されている。すなわち、遊技者が発射ハンドル26を回動操作すると、同発射ハンドル26の回動角度を示す角度信号が、インターフェイス回路群62により所定の信号に変換された後、入出力バス64に供給される。入出力バス64は、中央処理回路(以下、CPUと称する)66にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになっている。

【0126】また、上述したインターフェイス回路群62には、球検知センサ42も接続されており、遊技球が始動口44を通過したときには、球検知センサ42は、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。

【0127】さらに、インターフェイス回路群62には、球通過検出器55(55a, 55b)も接続されており、球通過検出器55は遊技球がその近傍を通過したことを検出したときには、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。

【0128】上述した入出力バス64には、ROM(リード・オンリー・メモリ)68及びRAM(ランダム・アクセス・メモリ)70も接続されている。

【0129】ROM68は、パチンコ遊技装置の遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記憶している。また、ROM68は、表示装置32において後述する可変表示ゲームが実行される際に、変動表示や停止表示される識別情報図柄の画像データ、演出画面として表示される動体物等のキャラクタのキャラクタ画像データ、表示装置32の背景を構成する背景画像データ、及び動画映像画像データ、並びに遊技に用いる音データ、制御プログラムを実行するための初期データや、装飾ランプ36の点滅動作パターンを制御するプログラム等を記憶している。なお、前記識別情報図柄の画像データは、表示装置32において図柄を変動表示するときや、停止表示する際に用いるものであり、多様の表示態様、例えば、拡大した画像、縮小した画像、変形した画像等に応じた画像データを含むものである。また、上述したキャラクタ画像データ、背景画像データ及び動画映像画像データは、遊技を演出すべく、動画像、静止画像若しくはこれらを組み合わせた画像を画面画像として表示装置32に表示するためのものである。さらに、上述したキャラクタ画像データは、キャラクタの動作を表示すべく動作のそれぞれに対応した画像データを含むものであり、音データは、遊技演出などを行うとともに、表示・報知を行

うためのものであり、後述するスピーカ46から効果音等の音声を発するために用いるものである。

【0130】さらに、ROM68には、後に詳述する可変表示ゲームの進行における通常の発射ハンドル26の回転角変化率が記憶されている。

【0131】一方、RAM70は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶している。例えば、新たな入力データやCPU66による演算結果や遊技の履歴を示す累積リーチデータ、累積変動数及び累積大当たり回数を記憶している。

【0132】そして、これらの遊技データは、インターフェイス回路群62に接続されたカードリーダー5により、遊技カードにも記録される。なお、本実施例におけるカードリーダー5はデータ読み取りのみならず、データの書き込みも可能なものである。

【0133】制御部であるCPU66は、前記ROM68から所定のプログラムを呼び出して実行することにより演算処理を行い、この演算処理の結果に基づいてキャラクタ画像データ、背景画像データ、動画映像画像データ及び図柄画像データ並びに音データを電子データとして、伝送その他の制御を行うのである。

【0134】また、CPU66は、上述した識別情報図柄の画像データを読み出して、表示装置32において図柄が変動表示されるように制御したり、複数の識別情報である図柄の相互の組み合わせ状態が表示装置32において所定のタイミングで停止表示されるように制御したりするとともに、RAM70に記憶された前記CPU66による演算結果や遊技の履歴を示す累積リーチデータ、累積変動数及び累積大当たり回数、そして賞球払い出し量などを所定の単位時間ごとに遊技データとして呼び出し演算処理する。前記賞球払い出し量は単位時間ごとに払い出し効率としても演算される。

【0135】また、入出力バス64には、インターフェイス回路群72も接続されており、同インターフェイス回路群72には、表示装置32、スピーカ46、発射モータ28、ソレノイド48、保留ランプ34及び装飾ランプ36が接続されている。そして、インターフェイス回路群72は、CPU66における演算処理の結果に応じて上述した装置のそれぞれを制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

【0136】表示部である表示装置32は、変動図柄表示部と演出画面表示部とからなり、CPU66の制御によりこれらの2つの表示部に表示される画面の双方を合成して表示する。なお、表示装置32は、このような構成に限られず3つ以上の表示部を有する構成としてもよく、これらの表示部を合成することにより図柄の画像や演出画像を表示装置32に表示することとしてもよい。

【0137】このように複数の表示部に表示される画面を表示装置32に表示することとしたことにより、1つの表示部に表示される図柄の変動シーンと演出画面表示

される演出画面とを合成することにより、多彩な表示形態を可能にするのである。

【0138】また、ソレノイド48は、上述した如きシャッタ40を開閉駆動するためのものであり、保留ランプ34は、始動口44に遊技球が入った個数の累積を示すものであり、装飾ランプ36は、遊技が大当たりとなったときやリーチとなったときに遊技者にその旨を示すべく点滅又は点灯するものである。

【0139】本実施例では、上述したCPU66から制御部が構成され、表示装置32から表示部が構成され、遊技装置10から遊技機が構成される。

【0140】本実施例に係る遊技装置10は、以上に説明したように構成されており、その動作を以下に説明する。なお、以下の説明においては、遊技装置10は起動しており、上述したCPU66において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

【0141】まず、遊技装置10は、パチンコ遊技を制御する制御プログラムを実行し、かかる制御プログラムから所定のタイミングで図7に示す遊技球検出ルーチン呼び出して実行する。

【0142】遊技球検出ルーチンが実行されると、図7に示すように、最初に入賞口に遊技球が入った否かを検出する(ステップS11)。この入賞口は、例えば、上述した図4に示した例においては、一般入賞口50及び54a～54d並びに特別入賞口56a～56dである。ステップS11において、入賞口に遊技球が入ったと判別したときには、入賞口の種類に応じて予め定められた数の遊技球を払い出す処理を実行する(ステップS12)。

【0143】次に、始動口に遊技球が入ったか否かを判断する(ステップS13)。この始動口は、例えば、上述した図2に示した例においては始動口44である。このステップS13において、始動口に遊技球が入ったと判別したときには、後述する可変表示ゲームを実行する(ステップS14)。

【0144】さらに、球通過検出器を遊技球が通過したか否かを判断する(ステップS15)。この球通過検出器は、例えば上述した図4に示した例においては、球通過検出器55a、55bである。このステップS15において、球通過検出器を遊技球が通過したと判別したときには、上述したように、表示装置52において普通図柄を変動表示させる処理を実行する(ステップS16)。なお、上述したように、変動表示された普通図柄が停止したときに所定の図柄となったときには、可動片58a、58bを駆動して始動口44を開放状態となるようにして、始動口44に遊技球が入りやすくなるようにするのである。

【0145】上述したステップS14において呼び出されて実行される可変表示ゲーム処理を行うサブルーチン

を図8に示す。

【0146】本サブルーチンが呼び出されることにより、表示装置32において表示されていた固定画面を通常画面へと切り替えて可変表示ゲームを開始するのである。

【0147】かかる可変表示ゲームとは、スロットマシンにおいてなされる遊技を模したゲームである。

【0148】すなわち、可変表示ゲームとは、識別情報である複数の識別情報図柄から構成された識別情報図柄群が表示装置32に画像表示されており、前記識別情報図柄群の図柄それぞれが変動するように表示した後、所定のタイミングでこれらの図柄が順次停止するように表示し、全ての図柄が停止したときにおける図柄の組み合わせが所定の組み合わせとなったときに、パチンコ遊技を遊技者に有利な状態、すなわち、大当たり入賞装置Mにおける大入賞口38のシャッタ40が繰り返し複数回開放する大当たり遊技状態(以下「大当たり」という)に移行させるためのゲームであり、この変動表示と停止表示とを1つの行程として実行されるゲームである。なお、ここで識別情報とは、文字、記号、絵柄又は模様などからなる図柄の視覚によって識別可能な情報をいう。

【0149】かかる可変表示ゲームでは、例えば、「1」、「2」、…、「12」からなる12個の数字からなる図柄を1つの組として、これらの12個の図柄を表示装置32に順次表示し、その図柄が移動するように表示しつつ、図柄自身に変化するように表示する。例えば、表示装置32において、図柄の「1」を表示装置32の上から下へスクロールするように表示した後、図柄の「2」を上から下へスクロールするように表示し、続いて図柄の「3」を同様に上から下へスクロールするように表示するのである。図柄の「1」から図柄の「12」までをこのような態様で表示した後、再び図柄の「1」をスクロールするように表示し、同様の表示を順次繰り返すのである。表示装置32においてこのように図柄を表示することにより、「1」から「2」へと、「2」から「3」へと、図柄がスクロールされながら図柄が順次変化するように「12」まで表示され、次に再び「1」が表示されることとなるのである。このように1つの図柄の位置を移動させつつ図柄自体が順次変化するように図柄を表示する態様を変動表示と称する。また、ある図柄を停止させて表示する態様を停止表示と称する。なお、1つの組に属する図柄を表示装置32に表示する際において、表示される図柄は、組に属する1つの図柄のみに限られることはなく、複数、例えば2～3個の図柄を同時に表示することとしてもよい。例えば、図柄「5」を表示装置32に変動表示しているときに、図柄「5」の下方に図柄「4」の一部又は全体を変動表示し、図柄「5」の上方に図柄「6」の一部又は全体を変動表示することとしてもよい。なお、上述した図柄の組は、スロットマシンにおいて用いられる1本のリール

に表示された図柄の組に対応する概念である。

【0150】さらに、可変表示ゲームが表示装置32において実行されるときには、複数の組、すなわち複数の識別情報図柄群のそれぞれに属する図柄を表示する。例えば、3つの組に属する図柄のそれぞれを横方向に表示することとした場合には、1つの組に属する図柄は表示装置32の左側に表示され、他の組に属する図柄は表示装置32の中央に表示され、残りの組に属する図柄は表示装置32の右側に表示されるのである。このように識別情報図柄を表示することにより、表示部である表示装置32には複数の識別情報が表示されることとなるのである。例えば、1つの組に属する識別情報図柄のうち1つの識別情報図柄のみを常に表示するように変動表示することとした場合には、表示装置32には3つの識別情報図柄、即ち左側に1つの図柄が表示され、中央に1つの図柄が表示され、右側に1つの図柄が表示されることとなるのである。また、可変表示ゲームが実行される際における組の数は、3つに限られることはなく、3以外の複数個の組に属する識別情報図柄を表示装置32に表示することとしてもよい。このように識別情報図柄を表示することにより、複数の識別情報が表示部である表示装置32に表示されることとなるのである。さらに、上述した如く、1つの組に属する識別情報図柄について複数個の図柄を表示することとしてもよく、例えば、1つの組に属する2つの識別情報図柄を同時に変動表示するように表示することとし、3つの組について表示することとした場合には、表示装置32には、合計6個の識別情報図柄が変動表示されることとなるのである。

【0151】複数の組に属する識別情報図柄を変動表示した後、変動表示されていた全ての図柄を順に或いは同時に所定のタイミングで停止表示した際に、これらの識別情報図柄の組み合わせが所定の組み合わせに合致して停止表示されたときには、可変表示ゲームが大当たりに当選したとしてパチンコ遊技が遊技者に有利な状況、すなわち、大当たり入賞装置Mにおける大入賞口38のシャッタ40が繰り返し複数回開放する「大当たり」、すなわち遊技者に有利な状況に移行する。

【0152】例えば、3つの組に属する識別情報図柄を表示装置32に表示するとした場合に、1つの組に属する図柄が「7」で停止表示され、他の組に属する図柄も「7」で停止表示され、残りの組に属する図柄も「7」で停止表示されたときには、いわゆるゾロ目となり、図柄の組み合わせは、予め定められた特定の組み合わせの識別情報の「7」-「7」-「7」に合致し、可変表示ゲームが大当たりに当選したとしてパチンコ遊技が遊技者に有利になるような状態、すなわち、大当たり入賞装置Mにおける大入賞口38のシャッタ40が繰り返し複数回開放する大当たり遊技状態に移行するのである。

【0153】大当たりとなった遊技者に有利になるような状態、すなわち、大当たり入賞装置Mにおける大入賞

口38のシャッタ40が繰り返し複数回開放する大当たり遊技状態に移行したときには、上述したソレノイド48に電流を供給して遊技盤14の前面に設けられている大入賞口38のシャッタ40を開放し遊技球を大入賞口38に入り易くするのである。

【0154】かかるゾロ目の大当たりの大当たり遊技状態となる場合にも、特定の組み合わせの識別情報、例えば、「3」と「3」と「3」とのゾロ目や「7」と「7」と「7」とのゾロ目の識別情報の組み合わせになった場合は再度当該大当たり遊技状態へ高確率で移行させる確率変動状態（確変）となる。なお、「3」や「7」のみでなく、例えば奇数であれば全て確変となるようにしてもよい。

【0155】ここで、「確変」とは、大当たりとなる確率が通常の遊技状態より高くなる（例えば、確率が5倍になる）ような制御状態を指し、例えば、表示装置32や表示装置32の上部中央にある表示装置52などの可変から停止までの変動時間が短縮されたり、始動口44の開放状態の時間が延長されたり、表示装置32の識別情報のゾロ目になる確率が高くなる状態等を指す。

【0156】したがって、かかる「確変」となれば、繰り返し「大当たり」になるチャンスが増大し、当然賞球の獲得数も飛躍的に増加させることが可能となるので、遊技者に有利な状況の中でも、最も有利な状況となる。そして、この状態では賞球の払い出し効率も著しく向上する。

【0157】なお、可変表示ゲームが実行されている際には、背景画像やキャラクタ画像等による演出画面も表示装置32に表示されることがある。なお、上述した固定画面とは、表示装置32において実行される可変表示ゲームは実行されておらず、遊技装置10においてパチンコ遊技のみが進行している際に表示装置32に表示される画面をいう。また、通常画面とは、表示装置32において可変表示ゲームが開始され表示装置32に表示される図柄が変動表示されてから、可変表示ゲームがリーチとなったり大当たりとなったときに至るまでの間に表示装置32に表示される演出画面をいう。

【0158】上述したような可変表示ゲームが開始されると、図8に示すように、まず、CPU66の演算処理による内部抽選処理を実行する（ステップS21）。この内部抽選処理は、変動表示されていた複数の組に属する図柄を全て停止表示させて図柄が確定したときにおける図柄の組み合わせを予め定める処理であり、CPU66は、後述するように、内部抽選処理により定められた図柄の組み合わせで図柄が停止表示されるように図柄の変動表示と停止表示との処理を行うのである。そして、抽選結果を、前記中継部1を介して、遊技島制御装置2、さらに同遊技島制御装置2からメイン制御装置3に信号出力する。

【0159】上記内部抽選処理（ステップS21）が終

了した後に、表示装置32に背景画像を表示する（ステップS22）。例えば、本実施例では、図9に示すように神社の境内を示す静止画像や、竜巻を表すような動画像を背景画像として表示したりしている。

【0160】次いで、識別情報である図柄を変動表示する（ステップS23）。例えば、図9(a)に示すように、表示装置32に、3つの組のうち1つの組に属する図柄「八」を左側に表示し、他の1つの組に属する図柄「六」を中央に表示し、残りの1つの組に属する図柄「四」を右側に表示し、これを上から下へスクロールして変動表示するのである。なお、ここでは表示された3つの図柄「八」、「六」及び「四」が、複数の識別情報図柄である。

【0161】次に、表示装置32にキャラクタ画像を表示する（ステップS24）。本実施例では、2人の忍者をキャラクタ画像として表示している。

【0162】上述したステップS23及びステップS24の処理は、後述するステップS27において複数の組に属する識別情報図柄の全てが停止表示されたと判別されるまで繰り返し実行される。このように処理を繰り返し実行することにより、所定の態様でスクロールするように識別情報図柄を変動表示することができ、また、キャラクタも所定の動作をするように表示することができるのである。

【0163】次に、複数、例えば3つの組のうち1つの組に属する識別情報図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する（ステップS25）。識別情報図柄を停止表示させるタイミングであると判別したときには、その識別情報図柄を停止表示させる（ステップS26）。

【0164】上述したステップS23及びステップS24の処理は、後述するステップS27において複数の組に属する図柄の全てが停止表示されたと判別されるまで繰り返し実行される。このように処理を繰り返し実行することにより、所定の態様でスクロールするように図柄を変動表示することができ、また、キャラクタも所定の動作をするように表示することができるのである。

【0165】また、上述したステップS25において、図柄を停止表示させるタイミングでないと判別したとき、又はステップS26の処理を実行したときには、複数の組に属する図柄の全てが停止表示されたか否かを判断する（ステップS27）。複数の組に属する図柄の全てが停止表示されていないと判別したときには、処理をステップS23に戻す。一方、複数の組に属する図柄の全てが停止表示されたと判別したときには、本サブルーチンを終了する。

【0166】ここで、一つの遊技台10において、上記可変表示ゲームにおける識別情報図柄の変動表示、すなわち遊技状況の変化について具体的に説明する。

【0167】遊技球が始動口44に入って識別情報図柄

が変動表示開始した場合、図9(a)に示すように、表示装置32の上部側に神社の境内で戦う2人の忍者を表示する一方、表示装置32の下部側には3桁の識別情報図柄を横一列に表示可能な枠を設け、同枠内において、「一」～「十二」までの漢数字(図柄)からそれぞれ構成された3つの識別情報図柄群を横一列に並べて、各識別情報図柄群の図柄をそれぞれ下方へとスクロール移動させる。

【0168】そして、2人の忍者の戦いが進行するにつれて、左側の識別情報図柄群、及び、右側の識別情報図柄群を順次停止させる。

【0169】図9(b)に示すように、左右側の識別情報図柄群が同一図柄である「七」「七」で停止してリーチになったとすると、表示装置32の上部側に、一方の忍者が地面に倒れ、他方の忍者が自身の周囲に旋風を起こしてその場から消え去ろうとしている状態を表示する。

【0170】「リーチ」は「大当たり」へ発展する可能性のある遊技状態であり、遊技者に有利な状況の一つであるが、このまま中央の識別情報図柄が単に変動停止する場合と、何らかの特別な演出画像を伴う場合とがある。

【0171】前者を通常リーチと呼び、かかる通常リーチでは、「大当たり」に発展する確率が低く、後者をスペシャルリーチと呼び、「大当たり」に発展する確率が高くなるように設定され、このように同じ「リーチ」であっても、「大当たり」に発展する確率によってランク付けされている。そして、かかる「リーチ」の発生、「リーチ」の中でもそのランクの決定は、前述したCPU66の演算処理による内部抽選処理(図8のステップS21)により決定されている。なお、このランクの違いについては、遊技装置10の周辺、あるいはホール内に掲示されるなどして遊技者には前もって知らされている。

【0172】また、スペシャルリーチになった場合、図10(a)～図10(c)に示すように、左右に確定した「七」が手裏剣をかたどった中に表示されるとともに、前記忍者の周囲に生じた小さな旋風(図9(b)参照)が発展して大きな竜巻となり、同竜巻によって中央の識別情報図柄(最終変動図柄)を含む識別情報図柄群の全図柄が上方に巻き上げられて回転する状態を表示する。

【0173】すなわち、表示装置32の中央に下部側から上部側へかけて螺旋状に回転する竜巻を表示し、同竜巻の回転に伴って識別情報図柄群の「一」～「十二」までの全図柄が螺旋状に回転しながら竜巻の最上部近傍まで上昇する状態を表示するようにしている。

【0174】そして、各識別情報図柄が竜巻の最上部近傍まで上昇したならば、次に、竜巻の特に識別情報図柄が回転している箇所を拡大表示し、奥行き方向に三次元的な環状に連続表示するとともに、周方向へ時計回りに回転する識別情報図柄のうち、最終変動図柄の確定箇所である手前側中央に位置する識別情報図柄を、それ以外の図柄よりも大きく表示することにより、確定箇所が分

かるようにしている(図10(b))。

【0175】かかるスペシャルリーチでは、上述したように「大当たり」になる確率が高いものであるが、必ずしも「大当たり」になるとは限らず、外れてしまう場合もある。しかし、このスペシャルリーチの中でも、例えば、さらに特別な画像が表示されたり、特別な他の演出が付加されると、100パーセント「大当たり」に発展するという、所謂プレミアムリーチを設定してもよい。

【0176】現在のスペシャルリーチ状態から発展して「大当たり」に至ったとすると、図10(c)に示すように、竜巻の消滅と共に識別情報図柄の回転が停止して最終変動図柄が「七」に確定すると、同時に「七」以外の図柄を消滅させる。このとき、表示装置32の下部左右側には既に確定した2桁の図柄「七」「七」を連続して表示しているので、最終変動図柄が確定してそれ以外の図柄が消滅することにより、左から順に3桁の図柄が「七」「七」「七」と並ぶことになって、遊技者は、可変表示ゲームが「大当たり」となったことを確実に認識することができる。

【0177】そして、大当たりに至った場合は、前述したように、大当たり入賞装置Mが作動して、きわめて多量の賞球を得ることができるのである。

【0178】ところで、「大当たり」の中でも、前述したように、特定の図柄が揃った場合は、この「大当たり」がさらに連続して発生しやすくなる「確率変動状態(確変)」を伴う大当たりとなることがある。ここでは、これを「確変大当たり」と称することにする。ここでは、上記したように「七」「七」「七」などのように、奇数の数字である識別情報図柄が揃った場合を「確変大当たり」としている。

【0179】なお、本実施例では、図9及び図10に示したように、3桁の識別情報図柄を横一列に並べて表示しているが、これに限らず縦に並べて表示したり、斜めに並べて表示したり、ランダムに表示したりしてもよい。また、識別情報図柄群の図柄は漢数字に限らず、アラビア数字であっても、図形であっても何でもよい。

【0180】以下、遊技者にとって可変表示ゲームの目的ともなる「大当たり」が発生した場合の処理について説明する。

【0181】図13に大当たり処理ルーチンを示しており、この図13は、図8におけるステップS28で図柄が停止して所定の組合せになり大当たり遊技状態になった後のルーチンに関するものであり、次のような順序で処理される。なお、通常の「大当たり」と「確変大当たり」では異なる点がほとんどないため、区別しないで説明する。

【0182】まず、「大当たり」の遊技状態になると、表示装置32の表示停止から所定時間が経過したかを判断する(ステップS28-1)。なお、1回のシャッタ40の開放時に大入賞口38へ入球した遊技球の通算の

個数を示す入賞個数 (m') は初期値である「0」に設定される。

【0183】次に、大入賞口38の最大開放回数が n 回 (例えば、16回) に設定される (ステップS28-2)。

【0184】次に、大当たり入賞装置Mのシャッタ40が手前側に倒れ込んで、大入賞口38を開放し、遊技球の入賞を可能とする (ステップS28-3)。大当たり入賞装置Mのシャッタ40は、通常は、直立した状態 (図3中、中央部に図示した状態) を維持していることから、大入賞口38に遊技球が入球することはない。しかし、シャッタ40が手前側に倒れ込んだ状態 (図3中、右下部に図示した状態) となり、大入賞口38を開放することにより、それまでは入球不可能であった大入賞口38に、初めて遊技球が入球可能になる。このように、シャッタ40が手前側に倒れ込むことにより、シャッタ40の裏面が遊技球を誘導し遊技球が大入賞口38に入球し易くなるが、遊技盤14を流下する遊技球は障害釘によりその流下方向に様々な変化が与えられることから、遊技盤14の頂部めがけて発射された遊技球の全てが、大入賞口38に入球するとは限らない。この点は他の入賞口と同様である。

【0185】次に、大入賞口38に遊技球が入球 (入賞) したか否かを判断する (ステップS28-4)。

【0186】そして、ステップS28-4で大入賞口38に遊技球が入球したと判断した場合には、1回のシャッタ40の開放時に大入賞口38へ入球した遊技球の通算の個数を示す入賞個数 (m') に「1」を加算し (ステップS28-5)、その後、表示装置32に入賞個数 (m') に対応した画像を表示する (ステップS28-6)。なお、大入賞口38に遊技球が入賞すると、一個当たり所定数の賞球が上皿に払い出される。一方、上記ステップS28-4で大入賞口38に遊技球が入球していないと判断した場合には、次のステップS28-7に進む。

【0187】次に、大入賞口38に遊技球が所定個数 (m) (例えば、10個) 以上入賞したか否かを判断する (ステップS28-7)。大入賞口38に所定個数 (m) 以上入賞した場合には、大入賞口38を閉塞するステップであるステップS28-9に進む。一方、大入賞口38に所定個数 (m) 以下しか入賞していない場合には、次のステップS28-8に進む。

【0188】次に、大入賞口38の開放時間が所定時間 (例えば、30秒) に達したか否かを判断する (ステップS28-8)。開放時間が所定時間に達していないと判断した場合には、前記ステップS28-4に戻る。一方、開放時間が所定時間に達したと判定された場合には、次のステップS28-9に進む。

【0189】次に、以前のステップ (ステップS28-7) で入賞した遊技球の個数が予め定められた最多個数

に達したと判断された場合、及び前のステップ (ステップS28-8) で開放時間が所定時間に達したと判断された場合には、手前側に倒れ込んでいたシャッタ40を元の状態に戻すことによって大入賞口38を閉塞し、大入賞口38への遊技球の入賞を不可能とする (ステップS28-9)。

【0190】上記のルーチンは、シャッタ40の1回の開放についての流れを説明したものであるが、この流れを網羅的に説明すると、開放したシャッタ40は、所定の開放時間に達するか、又は入賞球が所定個数に達したかのいずれかの条件のうち、早く達成された条件に従い閉塞する。したがって、シャッタ40の開放から所定時間が経過していなくとも、大入賞口38に遊技球が所定個数入賞すればシャッタ40は閉塞するし、大入賞口38に入賞した遊技球が所定個数に達していなくとも、シャッタ40の開放から所定時間が経過すれば、シャッタ40が閉塞するように制御されている。

【0191】次に、以前のステップ (ステップS28-2) で設定した大入賞口38の最大開放回数 (n 回) から「1回」を減算する (ステップS28-10)。すなわち、この処理は、先に説明した「入賞口の開放～入賞口の閉塞」までの動作をもって、大入賞口38の1回の開放とカウントし、予め設定された最大開放可能な回数から実際に開放した回数を減算することを意味している ($n = (n - 1)$)。

【0192】次に、先に説明した「入賞口の開放～入賞口の閉塞」の動作中に、大入賞口38に入賞した遊技球のうち、特定領域203を通過した遊技球が有ったか否かを判断する (ステップS28-11)。

【0193】そして、特定領域203を通過した遊技球が有った場合には、次のステップ (ステップS28-12) に進む。一方、特定領域203を通過した遊技球がなかったと判定された場合 (通常領域204のみを遊技球が通過したと判定された場合) には、大当たり遊技状態を終了し、通常遊技に戻る。

【0194】一方、ステップS28-11で、特定領域203を通過した遊技球が有ったと判断した場合には、以前のステップ (ステップS28-10) で行われた最大開放可能な回数から実際の開放した回数を減算した結果 (n) が「0」であるか否かを判断する (ステップS28-12)。

【0195】ステップS28-12で減算の結果 (n) が「0」でないと判断した場合には、以前に説明したステップ (ステップS28-3) まで戻る。一方、減算の結果 (n) が「0」であると判断した場合、すなわち、シャッタ40の開放回数が最大開放可能回数に達した場合には、大当たり遊技状態を終了し、通常遊技に戻る。

【0196】なお、上記の説明は、シャッタ40が一回の大当たりで、最大何回開放するのかについての説明であるが、この流れを網羅的に説明すると、1回の大当た

りで、最大n回のシャット40の開放が可能であるが、1回の開放が終了した後に再びシャット40が開放するためには、シャット40が閉塞する前に大入賞口38に入球した遊技球のうちいずれかの遊技球が、大入賞口38の特定領域203を通過する必要がある。

【0197】したがって、シャット40の開放は、一回の大当たりで、最大n回可能であるが、シャット40が開放している間に、大入賞口38内の特定領域203を遊技球が通過しない限り、次のシャット40の開放は行われない。すなわち、シャット40が最大開放回数だけ開放するか否かは、大入賞口38の特定領域203に遊技球が入球するか否かにかかっている。

【0198】そして、「確変大当たり」の場合は、上記の処理ルーチンが終了した後、高確率でさらに「大当たり」に当選する遊技状態となる。しかも、そのときの「大当たり」が再び「確変大当たり」となる場合も考えられるのである。

【0199】そのような状態になると、短時間で大量の賞球の払い出しがなされることになり、賞球払い出し効率は著しく向上することになる。

【0200】メイン制御装置3は、所定時間ごとに、例えば30分ごとにこれを単位時間として、各制御装置60から送られる賞球の払い出し量データに基づいて、払い出し効率を算出し、その最高率となる遊技データを記録した遊技カードが挿入されている遊技装置10へ特別照明装置Lの点灯信号を出力する。

【0201】信号を受けると、特別照明装置Lが派手に発光し、当該遊技装置10が払い出し効率ナンバーワンということが誇示される。発光形態は複雑な点滅パターンなどとして、誰でもが特別な報知手段であることを認識できるようにしておくことが好ましい。

【0202】遊技者は、実際にゲームとして有利な状態にある上に、前述の派手な発光で優越感に浸ることができるので、十分な満足感を得ることができる。

【0203】特別照明装置Lの発光態様を図11に示す。

【0204】すなわち、各遊技装置10には、特別照明装置Lが備えられており、最も賞球の払い出し効率が高くなった場合には、特別照明装置Lが華やかに点灯あるいは点滅するのである。かかる報知により、遊技者は優越感に浸るとともに、遊技に対する満足感を得ることができる。なお、特別照明装置Lの色、形状、大きさ、配置などについては自由に設定可能であり、図11に限定するものではない。また、点滅点灯の態様も自由に設定できる。

【0205】ところで、特別照明装置Lは遊技者用の椅子に設けることもできる。

【0206】すなわち、図12に示すように、遊技者用椅子4の背もたれ部背面4aに大きく設け、周囲に居る者が誰でもどの遊技装置10が現在最も払い出し効率が良

いか、つまり優良機であるのかが即座に分かるようになっている。

【0207】なお、特別照明装置Lとして別途設けるのではなく、既存の装飾ランプ36a、36bで兼用しても良い。この場合は特に、発光態様を通常と変えることが好ましい。

【0208】以上説明してきたように、本実施例によれば、遊技者の優越感を充足させるとともに、遊技の満足度も高めることができ、遊技者はかかる遊技装置10あるいは遊技システムを備えた遊技場へ頻繁に足を運ぶことも考えられ、遊技場側からしても営業的なメリットが大きい。

【0209】[第2実施例] 上述した実施例においては、パチンコ遊技を制御するプログラムや、図7に示した遊技球を検出するためのプログラムや、図8に示した可変表示ゲームを実行するプログラムや、図13に示した大当たり遊技状態での処理を実行するプログラムが遊技装置10のROM68やRAM70に記憶されている場合を示したが、図14に示すように、インターネットやローカルエリアネットワーク(LAN)等の電気通信回線網(ネットワーク)Nを介してサーバSに通信可能に接続された端末機Dを操作者が操作することによりパチンコ遊技を行うことができるように構成することもできる。

【0210】その場合、上述したプログラムやこれらのプログラムで用いるデータをサーバSが有するようにし、さらに、端末機Dの操作者は、端末機Dに遊技カードを挿入し、遊技者登録を行うとともに、サーバSに遊技履歴などを送信できるようにしておくこととする。

【0211】このようにサーバSと端末機Dとからなる構成とした場合には、サーバSは、端末機Dからの遊技者登録を受けて、パチンコ遊技を制御するプログラムや、図7に示した遊技球を検出するためのプログラムや、図8に示したように可変表示ゲームを実行するプログラムや、図13に示した大当たり遊技状態での処理を実行するプログラムや、各端末機Dのうち、最も払い出し効率の高い(この場合は単位時間ごとの最高得点率とすることもできる)端末機Dに対して特別照明装置L'を発光させる指令プログラムをサーバS側で実行し、その実行結果に応じて生成した命令を制御信号や制御情報として端末機Dに送信するのである。この場合には、端末機Dは、送信された制御信号や制御情報に従って画像表示したり、また、パチンコ遊技を行うための画像を選択したり生成したり、その画像を表示部に表示するのである。

【0212】上述したような構成(図14参照)としたときにおける端末機Dの一例を図15及び図16に示す。

【0213】図15に示した例においては、端末機100は汎用のパーソナルコンピュータであり、端末機100

0に接続されている入力装置102(例えばキーボード)から遊技者の入力操作が入力される。

【0214】この場合、遊技カードとしては、CD、DVDやフロッピーディスクなどの記憶媒体を利用することもできるし、あるいはその他の汎用メモリ媒体、あるいは専用媒体を用いることもできる。いずれにしても、遊技履歴などは、媒体の容量が不足すると、古いデータから消去されていき、常に新しいデータを格納できるようにしておく。

【0215】また、端末機100の制御部130は、後述するようにCPU108、ROM110、RAM112等からなり(図17参照)、この制御部130においてパチンコ遊技を制御するプログラムや、可変表示ゲームを制御するプログラムや、大当たり遊技状態での処理を実行するプログラムが実行されるのである。また、この制御部130は通信用インターフェイス回路120

(図17参照)を有しており、制御部130は通信用インターフェイス回路120を介してサーバSとの通信を行い、サーバSから送信される制御信号又は制御情報や、プログラムや、データに基づいてパチンコ遊技の制御を行ったり、可変表示ゲームの制御を行ったりする。

【0216】さらに、端末機100に接続されている表示装置116には、図15に示すようにパチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上においてパチンコ遊技が行われるのである。この遊技機画像上においては、上述した可変表示ゲームが実行される表示部132が画像として表示される。この表示部132において、上述したような識別情報図柄の画像(識別情報画像)が表示されるのである。

【0217】このように、本実施例においては、電気通信回線網(ネットワーク)Nを介してサーバSに通信可能な状態に接続されている多くの端末機100のうち、最も賞球払い出し効率の高い端末機100に画像表示された特別照明装置L'を発光させる信号を送信可能としている。

【0218】すなわち、ある端末機100が前記サーバSで管理する端末機D全体中、単位時間当たりで最高の払い出し効率となった場合、その端末機100で表示される特別照明装置L'が発光し、その端末機100で遊技している遊技者は、現在、全体の遊技者の中で、自分が最も調子がいいことを知ることができ、優越感に浸ることができる。

【0219】図16に示した例では、端末機140は携帯可能な専用のゲーム機である。

【0220】端末機140の上面に設けられている表示装置116は、液晶ディスプレイパネルからなり、パチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上においてパチンコ遊技が行われるのである。この遊技機画像上においては、上述した可変表示ゲームが実行される表示部132が画像として表示される。この

表示部132において、上述した識別情報図柄の画像(識別情報画像)が表示されるのである。

【0221】なお、前述したように、図15に示した端末機100においては、表示装置116は制御部130から別体となって構成されており、サーバSから送信された表示制御信号等の各種の制御信号又は制御情報は、端末機100の制御部130に供給され、制御部130は供給された制御信号又は制御情報に基づいて表示信号を生成し、生成した表示信号を表示装置116に供給するのである。

【0222】一方、図16に示した端末機140は、表示装置116は制御部130と一体となって構成されており、サーバSから送信された表示制御信号等の制御信号又は制御情報は端末機140の制御部130に供給され、制御部130は供給された制御信号又は制御情報に基づいて表示信号を生成し、生成した表示信号を表示装置116に供給するのである。なお、この場合、携帯型なので、上記通信用インターフェイス回路120(図17参照)は無線対応型とすることが望ましい。

【0223】ここで、上述した端末機100、140(以下、パチンコ遊技用端末装置と称する)の構成を示すブロック図を図17に示す。また、このパチンコ遊技用端末装置と電気通信回線網Nを介して接続され、種々の制御信号又は制御情報やデータをパチンコ遊技用端末装置に供給するサーバSの構成を示すブロック図を図18に示す。

【0224】図17に示すように、遊技者の操作を入力するための入力装置102(例えばキーボードやスイッチ)は、パチンコ遊技用端末装置インターフェイス回路104に接続され、インターフェイス回路104は、入出力バス106に接続されている。

【0225】入出力バス106は、中央処理回路(以下、CPUと称する)108にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになっている。入出力バス106には、ROM(リード・オンリー・メモリ)110及びRAM(ランダム・アクセス・メモリ)112も接続されている。ROM110及びRAM112は、後述するようなプログラムや表示装置116に表示するための画像のデータを記憶している。

【0226】また、入出力バス106には、インターフェイス回路群114も接続されている。インターフェイス回路群114には、表示装置116及びスピーカ118が接続されており、インターフェイス回路群114は、CPU108における演算処理の結果に応じて表示装置116及びスピーカ118のそれぞれに表示信号や音声信号を供給する。

【0227】さらに、入出力バス106には、通信用インターフェイス回路120も接続されており、通信用インターフェイス回路120は、電気通信回線網Nを介してサーバSと通信をするためのものである。

【0228】一方、サーバSは、図18に示すように、ハードディスクドライブ88と、CPU82と、ROM84と、RAM86と、通信用インターフェイス回路90とから構成されている。

【0229】ハードディスクドライブ88は、パチンコ遊技用端末装置との通信をするためのプログラムや、パチンコ遊技用端末装置から発せられた情報を受信するためのプログラムや、前述の各端末機Dの賞球払い出し量（得点）を表す電子データの送信処理を含むパチンコ遊技を制御するプログラムや、可変表示ゲームを制御するプログラムを記憶する。また、通信用インターフェイス回路90は、電気通信回線網Nを介して上述したパチンコ遊技用端末装置との通信をするためのものである。

【0230】上述した構成とした場合においては、図15や図16に示したパチンコ遊技装置を模した遊技機画像をパチンコ遊技用端末装置の表示装置116に表示し、遊技盤面、保留ランプ、装飾ランプ、可変表示ゲームを行うための表示部132や普通図柄を表示するための表示部152等の装置を示す画像や、遊技球を示す画像が表示装置116に表示される。この可変表示ゲームを実行するための表示部132においては、可変表示ゲームが実行された際には識別情報である図柄の画像が表示されるのである。

【0231】そして、サーバSに繋がっている端末機Dの中で、時間当たりの賞球払い出し量（得点）、すなわち払い出し効率が最も高いものに、特別照明装置L'を発光させて遊技者に満足感を与えることができる。

【0232】なお、上記してきた各実施例では、遊技をパチンコ遊技として説明したが、本発明は、パチンコ遊技に限定されるものではなく、例えばパチスロ遊技などにも適用でき、その場合、遊技者に有利な状況とは、所謂「レギュラーボーナス」、「特別ボーナス」などが相当することになる。そして、かかる遊技者に有利な状況に至ると、当然メダルの払い出し量も増加し、単位時間ごとの払い出し効率も向上することになる。

【0233】例えば実際の遊技装置に適用するのであれば、図19に示すように、遊技装置10をパチスロ機とすると、上記実施例において表示装置32に相当するリール表示部320の上方位置に特別照明装置L''を設けることができる。当然ながら、同特別照明装置L''の配設位置は自由に設定してよい。この場合も椅子に設けることも可能である。

【0234】なお、図中、300はメダル投入口、310はリールを回転させるための操作レバー、330はリール停止ボタン、340はメダル受け皿である。

【0235】

【発明の効果】本発明では、それぞれ変動・停止表示される複数の識別情報図柄を表示する表示部と、遊技者ごとに発行される個別の遊技カードを挿入可能としたカード挿入口とを備える複数の遊技機と、各遊技機ごとの賞

球若しくはメダルの払い出し量を含む遊技データを管理するとともに、同遊技データを前記遊技カードへ書き込み可能で、かつ遊技カードに記憶された遊技データを読み取り可能とした管理装置とを備え、各遊技機に、前記識別情報図柄の停止時の組合わせにより、賞球又はメダルの払い出し量が増加する遊技者に有利な状況へ移行可能な可変表示ゲームを実行させるようにした遊技システムであって、前記各遊技機に特別照明装置を設けるとともに、遊技カードがカードリーダーに挿入されたことを受けて遊技が開始されるように構成し、さらに、前記遊技カードに、カード挿入時から取り出し時までの遊技データと遊技時間とを含む遊技者の遊技履歴を記憶させ、前記複数の遊技機のうち、賞球又はメダルの払い出し効率が最も高い遊技履歴を有する遊技カードが挿入された遊技機に対し、当該遊技機を専有する遊技者が優良遊技者であることを示すべく、前記特別照明装置を発光させて照明演出を行うようにしたので、遊技している者の中で、誰が賞球やメダルの払い出し効率が最も高い優秀遊技者なのかを広く知らせることができ、当該遊技者は自身の遊技技量の高さを誇ることができ、優越感に浸ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る遊技システムが適用される遊技島の説明図である。

【図2】同遊技システムのブロック図である。

【図3】同遊技システムを構成する遊技機単体の概観を示す正面図である。

【図4】同遊技機の一部拡大説明図である。

【図5】遊技機単体としてのパチンコ遊技装置における変動入賞装置の分解説明図である。

【図6】本発明の実施例であるパチンコ遊技装置の制御回路を示すブロック図である。

【図7】パチンコ遊技装置において実行される遊技球を検出する処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図8】図7に示したフローチャートのステップS14において呼び出されて実行される可変表示ゲーム処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図9】可変表示ゲームにおける識別情報図柄の変動表示の態様を具体的に示す説明図である。

【図10】可変表示ゲームにおける識別情報図柄の変動表示の態様を具体的に示す説明図である。

【図11】特別照明装置の発光形態を示す説明図である。

【図12】特別照明装置の他の実施態様を示す説明図である。

【図13】図8に示す可変表示ゲーム処理のサブルーチンにおいて、大当たりとなった後の処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図14】インターネットやローカルエリアネットワー

ク(LAN)等の電気通信回線網を介して通信可能に接続されたサーバと端末機とを示す説明図である。

【図15】パチンコ遊技用の端末機の一例を示す概観図である。

【図16】パチンコ遊技用の端末機の他の例を示す概観図である。

【図17】本発明の実施例であるパチンコ遊技用端末装置の制御回路を示すブロック図である。

【図18】本発明の実施例であるサーバの制御回路を示すブロック図である。

【図19】本発明の実施例であるパチスロ機を示す説明図である。

【符号の説明】

A 遊技島

D 端末機

M 大当たり入賞装置

S サーバ

10 パチンコ遊技装置(遊技機)

32 表示装置(表示部)

32' 専用表示部

38 大入賞口

40 シャッタ

60 制御装置

66 CPU(制御部)

64 入出力バス

68 ROM

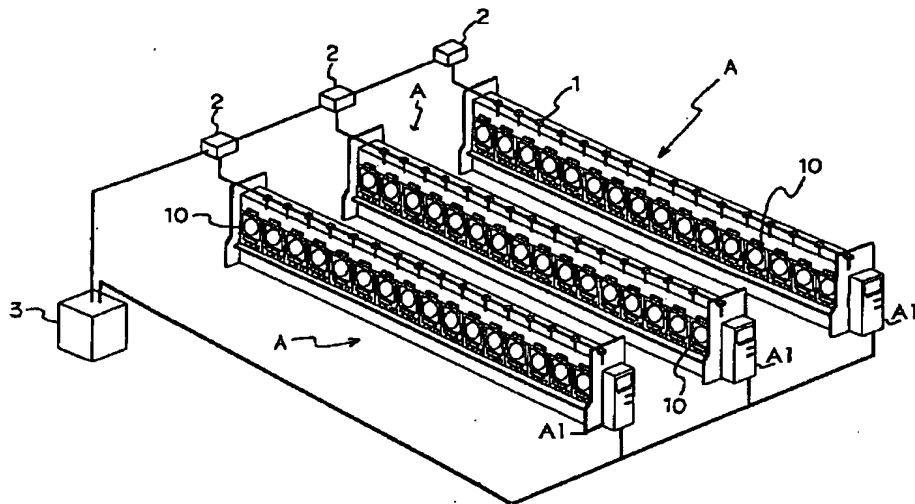
70 RAM

100 パチンコ遊技用端末装置(端末機)

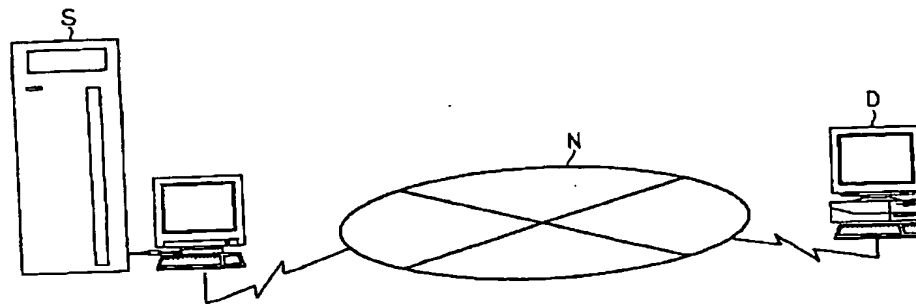
132 表示部

140 パチンコ遊技用端末装置(端末機)

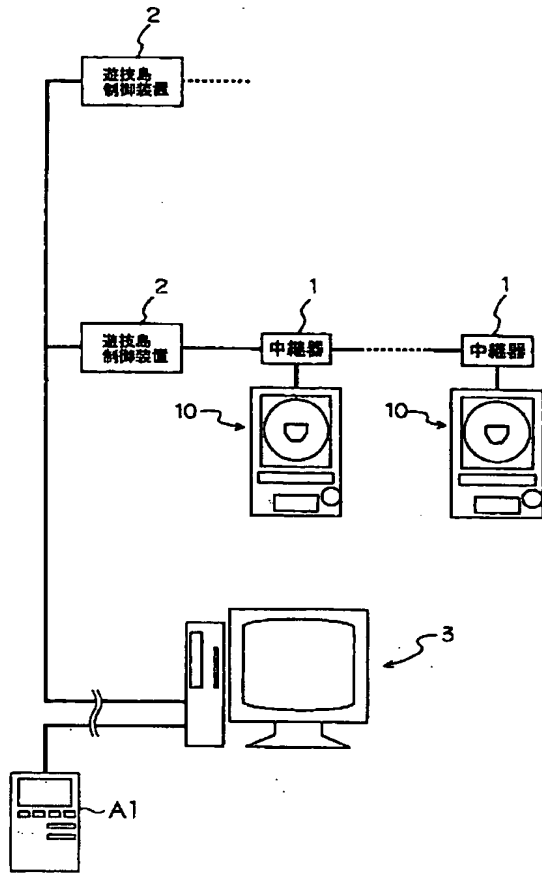
【図1】



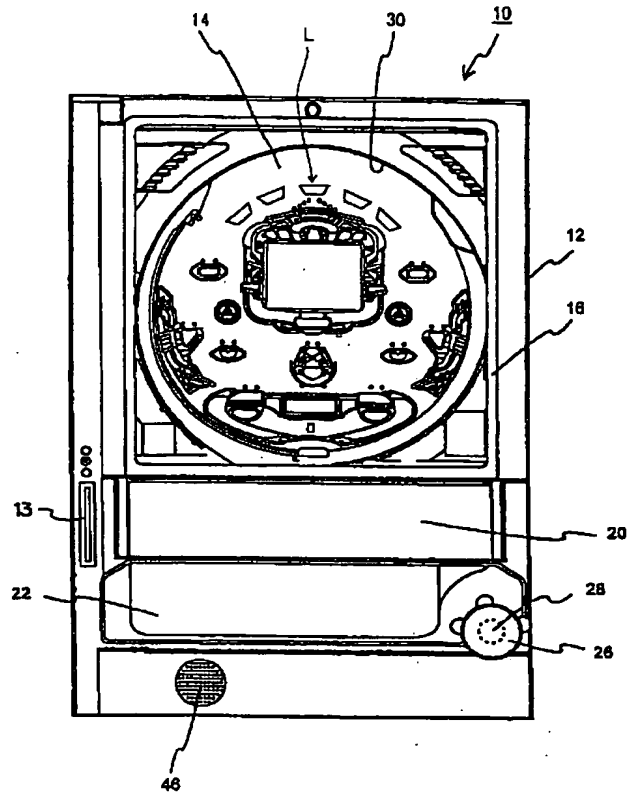
【図14】



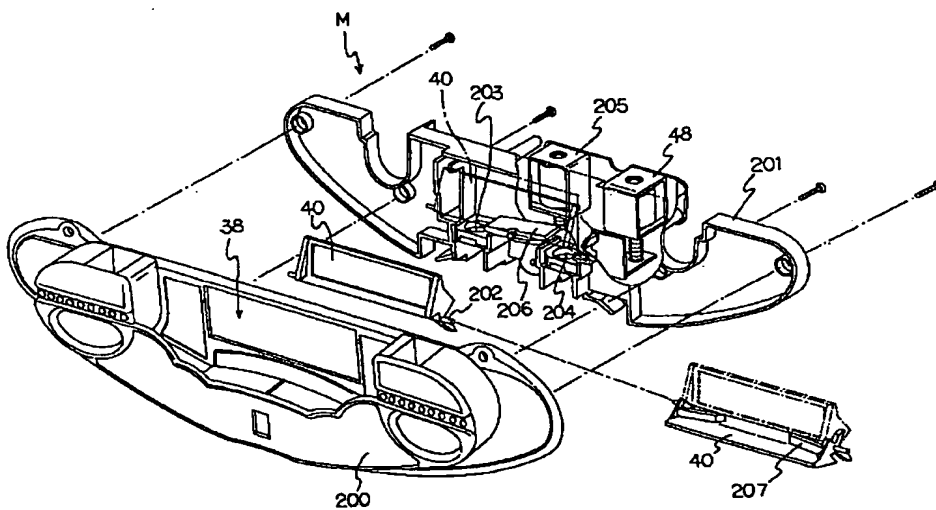
【図2】



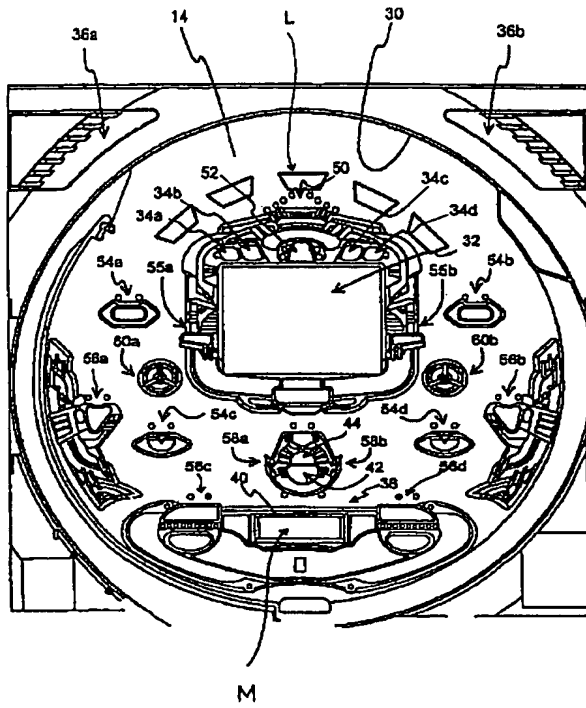
【図3】



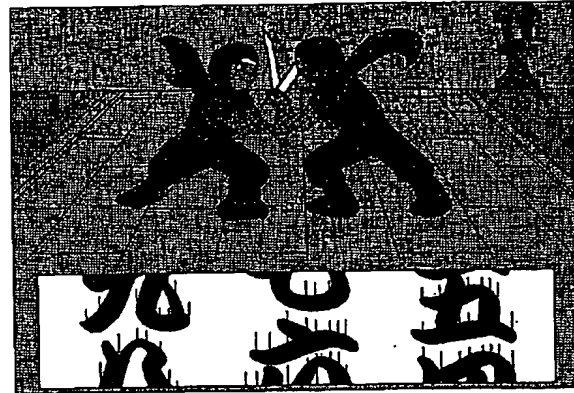
【図5】



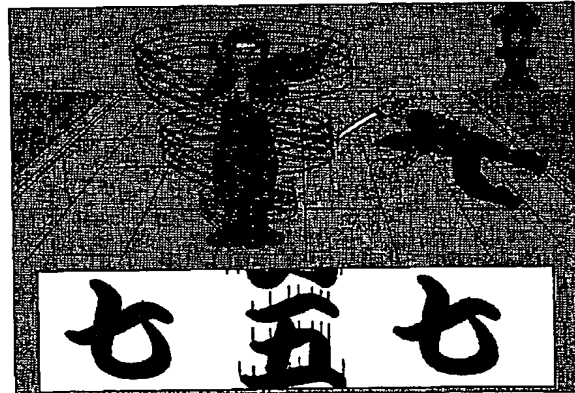
【図4】



【図9】

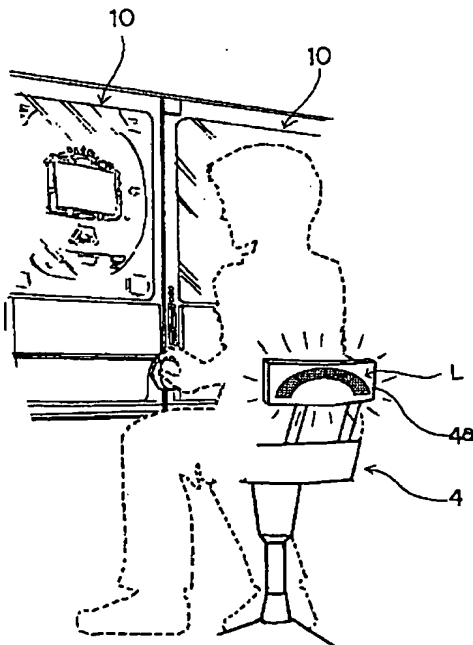


(a)

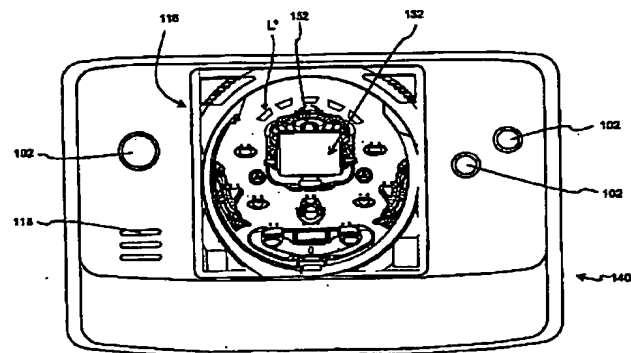


(b)

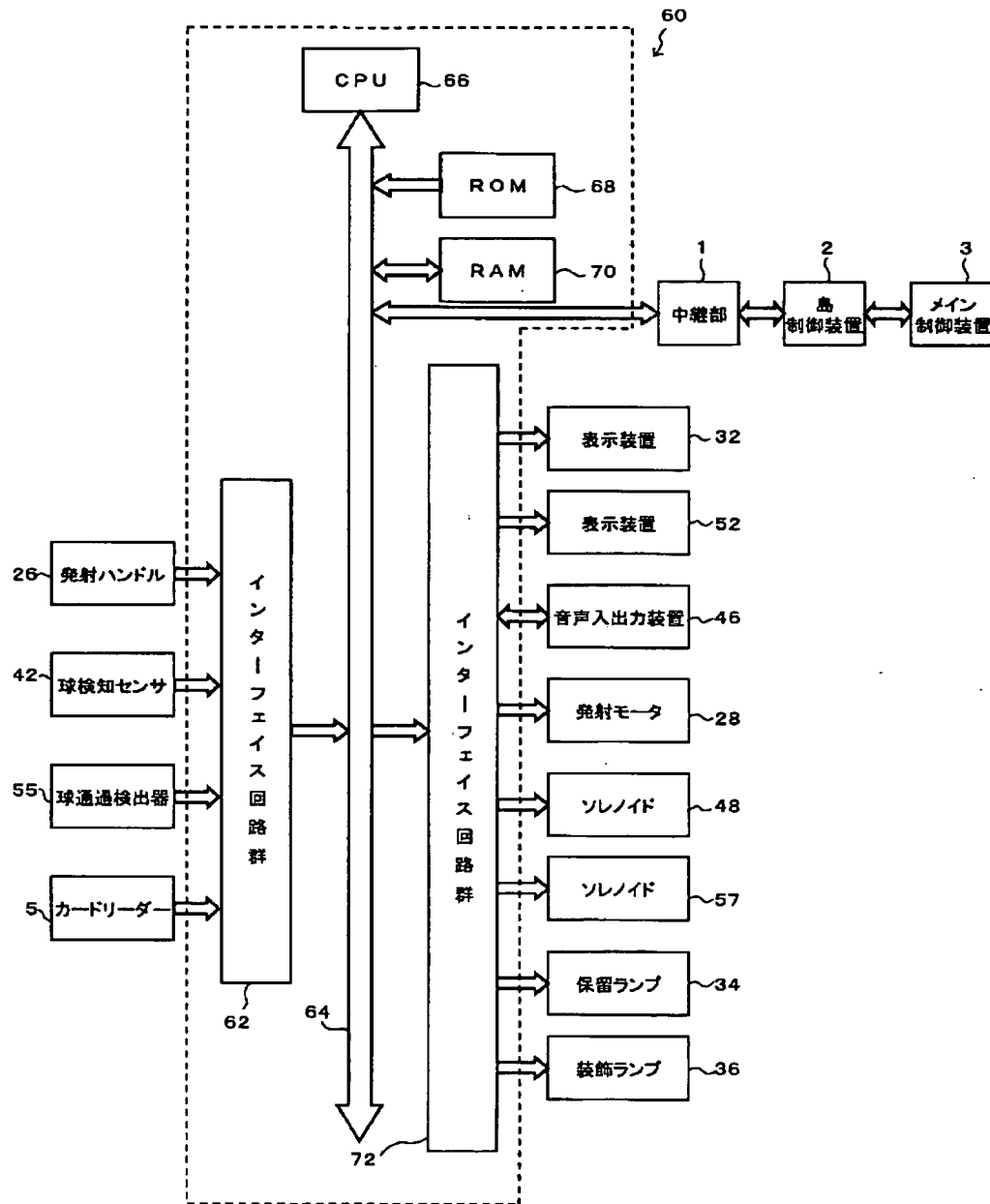
【図12】



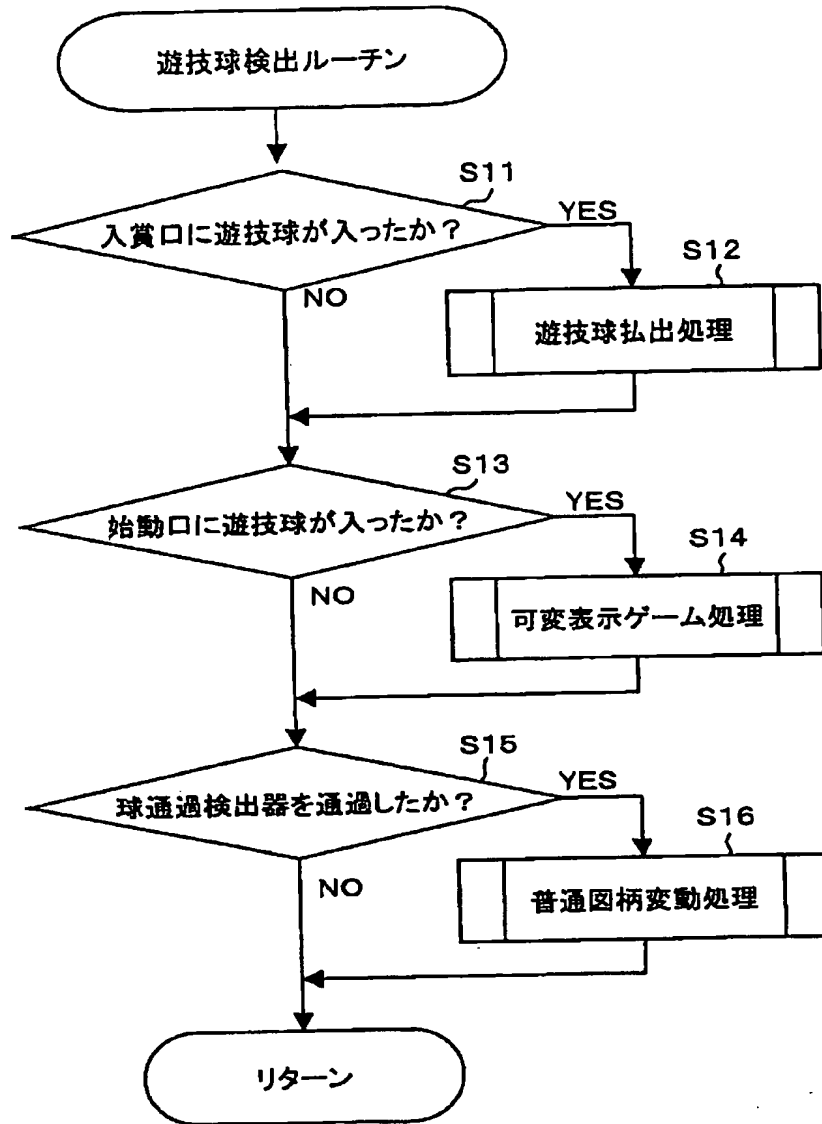
【図16】



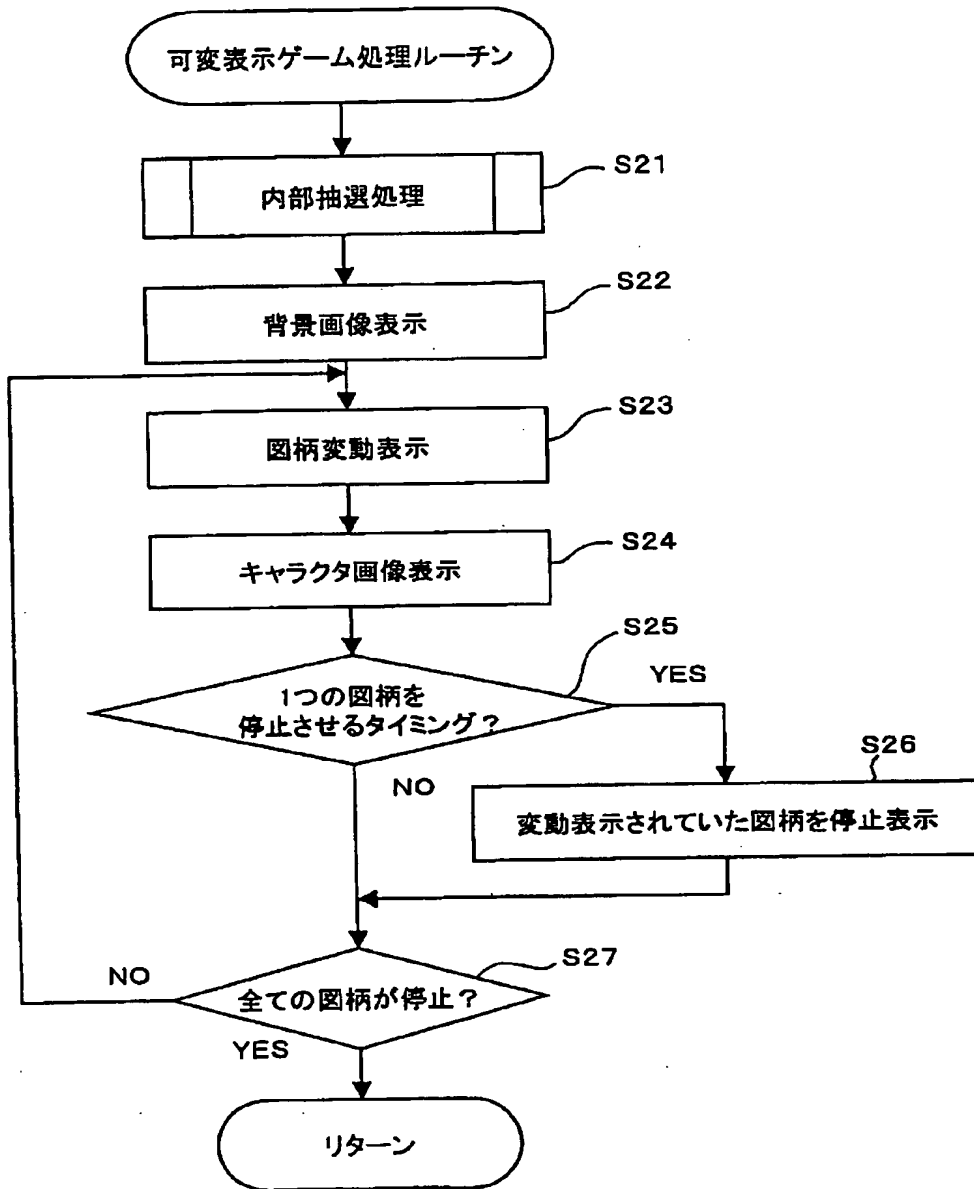
【図6】



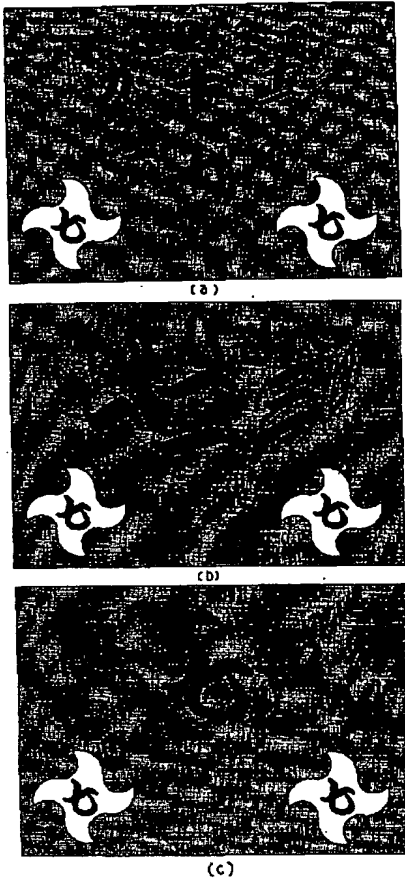
【図7】



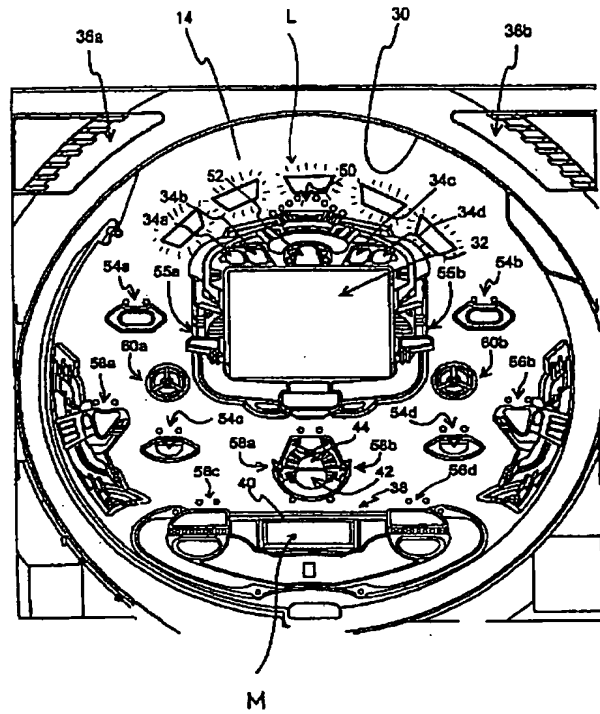
【図8】



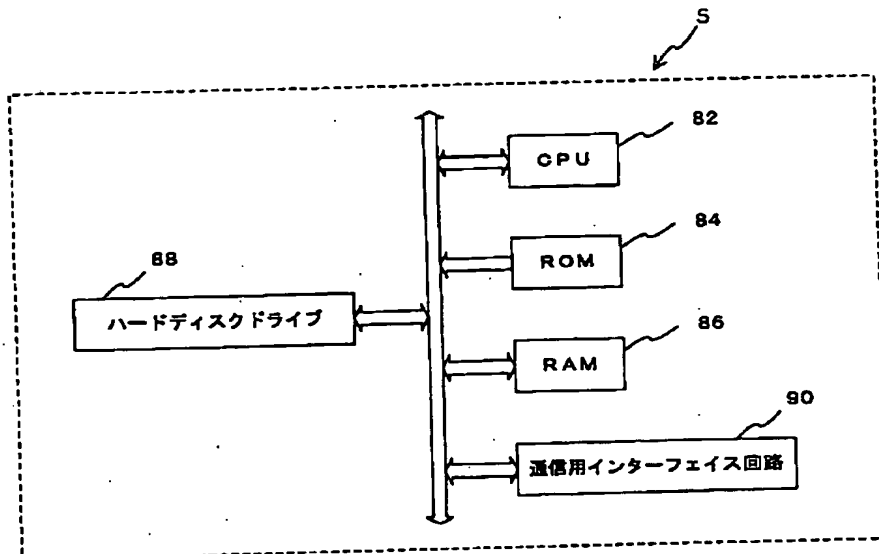
【図10】



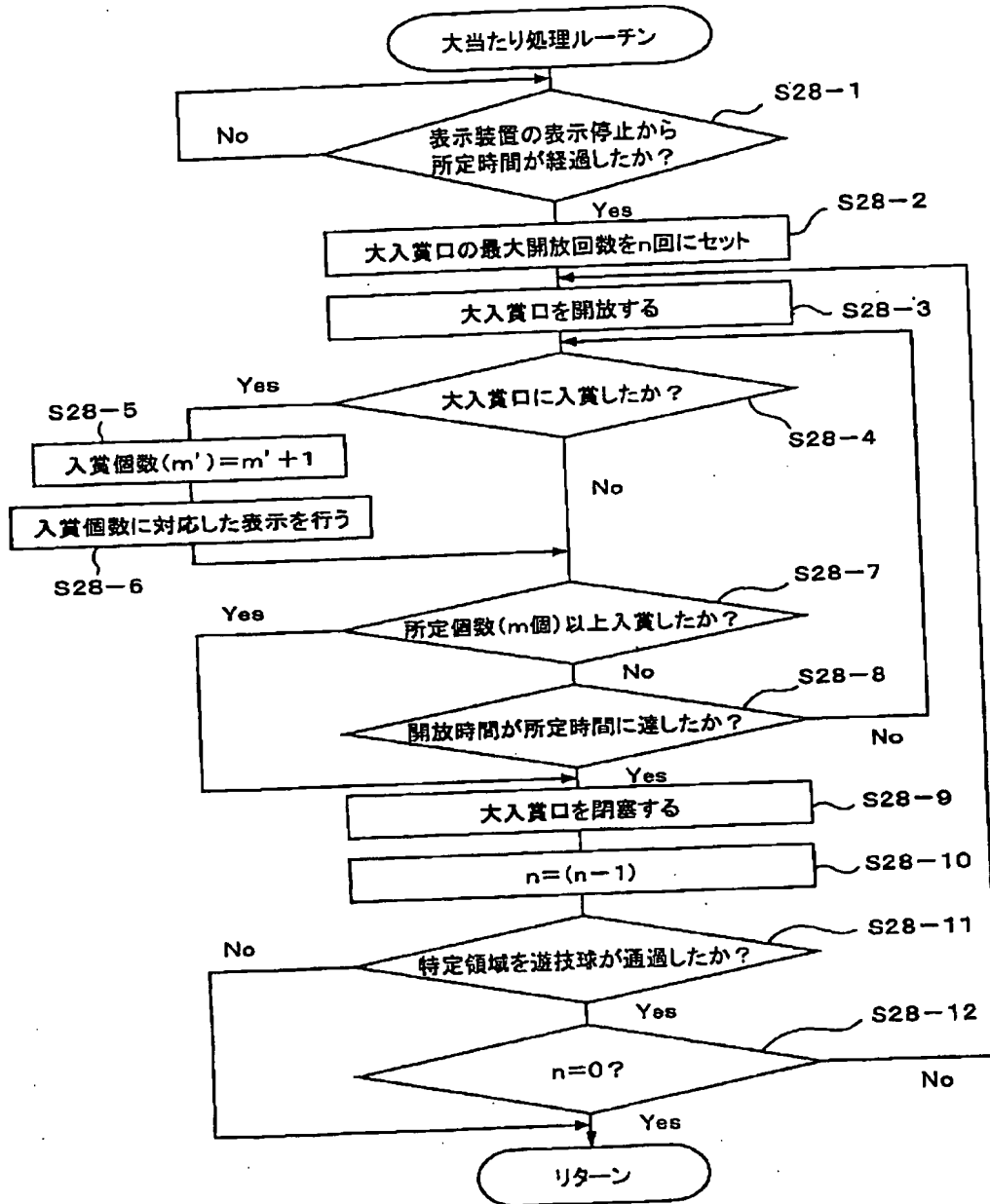
【図11】



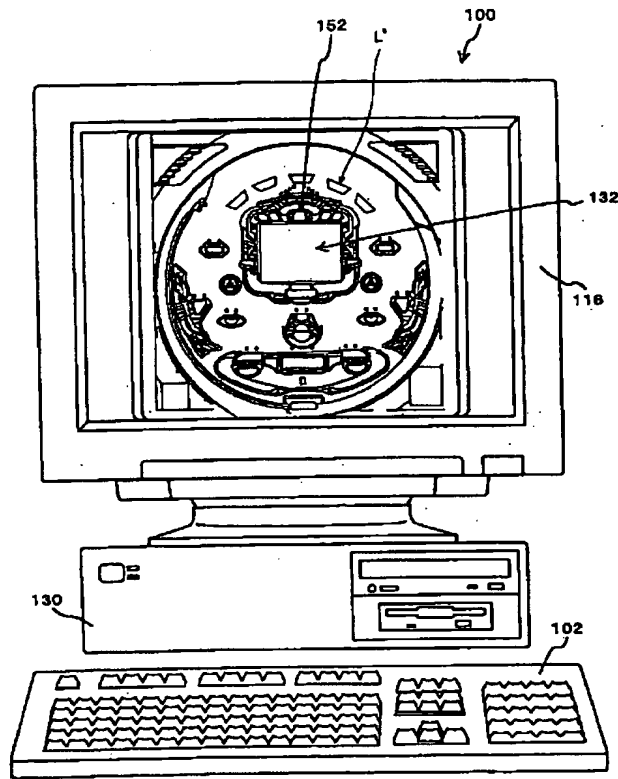
【図18】



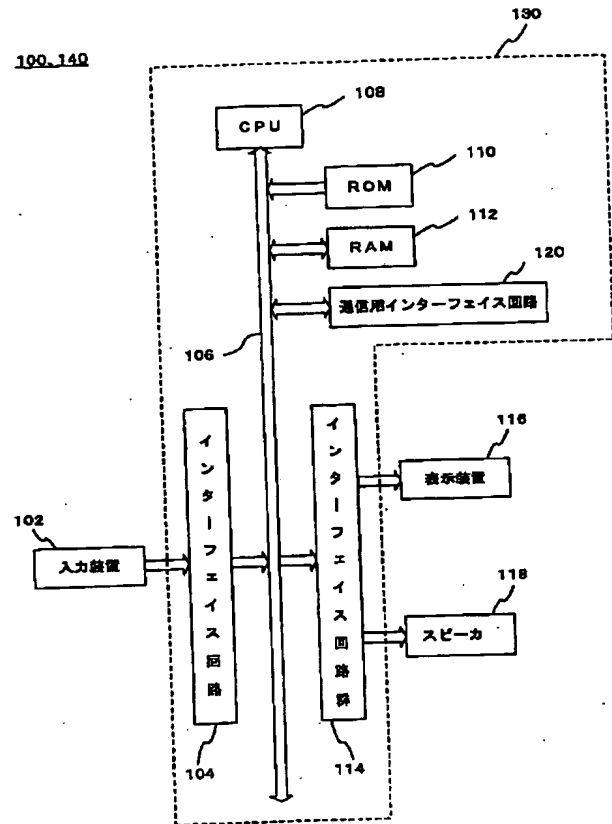
【図13】



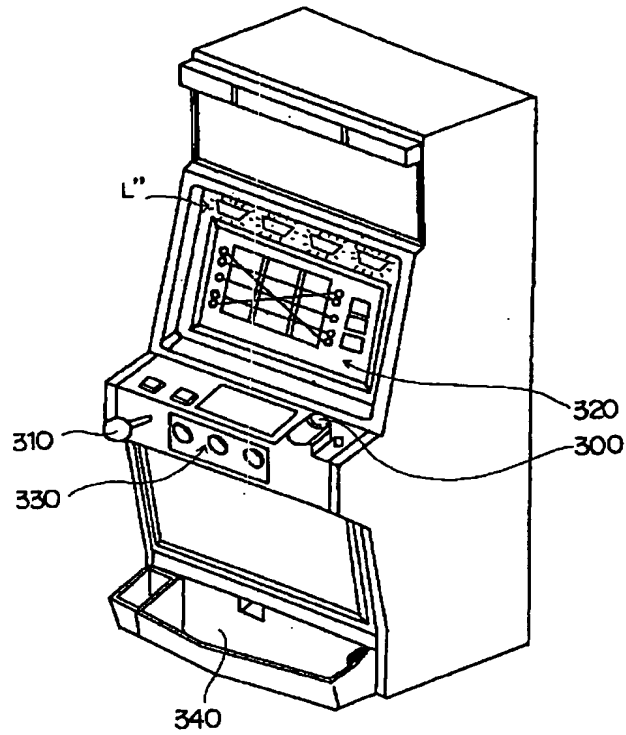
【図15】



【図17】



【図19】



フロントページの続き

(51)Int. Cl.⁷
A 6 3 F 5/04

識別記号

F I
A 6 3 F 5/04

特許コード(参考)
5 1 2 X

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2003-144726,A (P2003-144726A)

(43) [Date of Publication] May 20, Heisei 15 (2003. 5.20)

(54) [Title of the Invention] The information method of the game situation in a game system, a game machine, and a game system, and a server

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 7/02 328

304

350

5/04 512

[FI]

A63F 7/02 328

304 D

350 Z

5/04 512 B

512 D

512 X

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 12

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 29

(21) [Filing Number] Application for patent 2001-349214 (P2001-349214)

(22) [Filing Date] November 14, Heisei 13 (2001. 11.14)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 598098526

[Name] Aruze Corp.

[Address] 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] **** **

[Address] 1-2-27, Shiromi, Chuo-ku, Osaka-shi, Osaka crystal tower 3F

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100080160

[Patent Attorney]

[Name] Matsuo Ken-ichiro (besides one person)

[Theme code (reference)]

2C088

[F term (reference)]

2C088 BB07 BB21 BB23 BB25 BC22 CA05 CA27 CA31 EA49

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

Summary

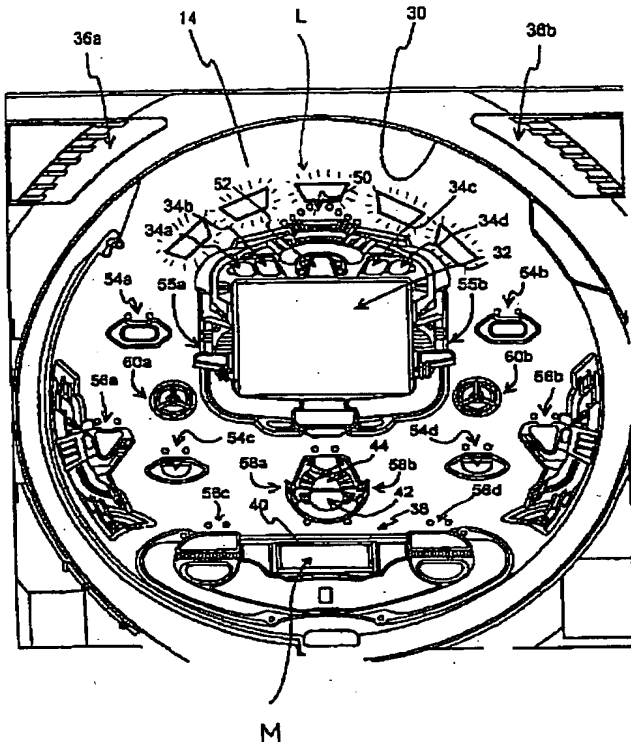
(57) [Abstract]

[Technical problem] The game person of pachinko or a pachislot needs to offer the information method of the game situation in the game system which can be immersed in sense of superiority, a game machine, and a game system, and a server.

[Means for Solution] The game data containing the game machine using the game card according to game person individual, the awarded balls for every game machine, or the amount of expenditure of a medal can be managed, and these game data can be written in to the aforementioned game card. And it is the game system equipped with the management equipment which made possible read of the game data memorized by the game card. As opposed to the game machine with which the game card which prepares a lighting system in each aforementioned game machine specially, and has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal among two or more game machines was inserted A lighting system is made to emit light specially and it was made to perform lighting production so that

it might be shown that the game person who has the game machine concerned chiefly is a superior game person.

[Translation done.]



[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The display which displays two or more identification information patterns by which it is indicated by change / halt, respectively The card slot whose insertion of the individual game card published for every game person was enabled While being the game system equipped with the above and preparing a lighting system in each aforementioned game machine specially It constitutes so that a game may be started, in response to the fact that the game card was inserted in the card reader. Furthermore, the game history of the game person who takes out on the aforementioned game card from the time of card insertion, and contains the game data and game time of the time in it is made to memorize. As opposed to the game machine with which the game card which has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal among two or more aforementioned game machines was inserted It is characterized by making the aforementioned special lighting system emit light, and performing lighting production to show that the game person who has the game machine concerned chiefly is a superior game person.

[Claim 2] The game system according to claim 1 characterized by performing lighting production which shows that the game person who has the game machine concerned chiefly is a superior game person to the game machine with which the game card which installs two or more game machines, constitutes a game train, and has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal among this game train or game **** in which this game train was installed further side by side was inserted.

[Claim 3] Two or more game machines used as the object which performs lighting production are game systems according to claim 1 or 2 characterized by being this model which performs an adjustable display game of the same kind.

[Claim 4] A game system given in any 1 term of the claims 1-3 to which a lighting system is specially characterized by being prepared in the edge strip of the game board which constitutes a game machine, and this game board, or the chair further for game persons.

[Claim 5] A game system given in any 1 term of the claims 1-4 characterized by the thing which pay out of the game data memorized by the game card, and computes efficiency for every unit time, by which it was computed from the game card inserted in other game machines, and which is performed by lighting production continuing until it pays out and the highest value is updated as compared with efficiency.

[Claim 6] It is the game machine which constitutes the game system of a publication in any 1 term of claims 1-5. It constitutes so that a game may be started, in response to the fact that the individual game card published for every game person was inserted in the card reader. Furthermore, the game history of the game person who takes out on the aforementioned game card from the time of card insertion, and contains the game data and game time of the time in it is made memorizable. The

game machine characterized by having the special lighting system which indicates that the game person who has the game machine concerned chiefly is a superior game person when the game cards including other game machines which have a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal are inserted by lighting production.

[Claim 7] The display which displays two or more identification information patterns by which it is indicated by change / halt, respectively The card slot whose insertion of the individual game card published for every game person was enabled While being the method of presentation of the game situation in the game system equipped with the above and preparing a lighting system in each aforementioned game machine specially It controls so that a game is started, in response to the fact that the game card was inserted in the card reader. Furthermore, the game history of the game person who takes out on the aforementioned game card from the time of card insertion, and contains the game data and game time of the time in it is made to memorize. As opposed to the game machine with which the game card which has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal among two or more aforementioned game machines was inserted It is characterized by making the aforementioned special lighting system emit light, and performing lighting production to show that the game person who has the game machine concerned chiefly is a superior game person.

[Claim 8] The inside of game **** in which two or more game machines were installed, the game train was constituted, and this game train was further installed side by side among this game train, The method of presentation of the game situation in the game system according to claim 7 characterized by performing lighting production which shows that the game person who has the game machine concerned chiefly is a superior game person to the game machine with which the game card which has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal was inserted.

[Claim 9] The method of presentation of the game situation in the game system according to claim 7 or 8 characterized by making two or more game machines used as the object which performs lighting production into this model which performs an adjustable display game of the same kind.

[Claim 10] The method of presentation of the game situation in a game system given in any 1 term of the claims 7-9 characterized by preparing a lighting system in the edge strip of the game board which constitutes a game machine, and this game board, or the chair further for game persons specially.

[Claim 11] The method of presentation of the game situation in a game system given in any 1 term of the claims 7-10 characterized by the thing which it paid out of the game data memorized by the game card, and efficiency was computed for every unit time, and was computed from the game card inserted in other game machines, and which continue and was made to perform lighting production until it paid out and the highest value was updated as compared with efficiency.

[Claim 12] The server on which the game machine picture which is characterized by providing the following, and which shows a game machine to each terminal is displayed The picture which are published for every game person, transmit a game start signal to a terminal in response to the fact that the game card which can discriminate a game person was inserted, and each terminal is made to display a game machine picture on the card slot prepared in each terminal, and shows lighting specially to this game machine picture While indicating two or more identification information pictures by change / halt, respectively, with the combination at the time of a halt of this identification information pattern When the adjustable display game which can shift to a situation advantageous to a game person was performed and the game situation of this adjustable display game shifts to a situation advantageous to a game person, Each terminal is controlled that image display should be carried out so that the amount of expenditure of awarded balls or a medal increases, and moreover, it takes out from the time of card insertion on the aforementioned game card, and is the game data and game time of the time.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the information method of the game situation in the game system in games, such as pachinko and a pachislot, a game machine, and a game system, and a server.

[0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, game systems, such as a pachinko game and a pachislot game, are constituted as follows.

[0003] That is, many pachinko machines and pachislot machines (henceforth a "game machine") are installed in a train state side by side, a game island is constituted, two or more game islands which start further are arranged in a hole, and

the game person enables it to choose a favorite game machine freely in the amusement center (hole) which offers a game. In addition, usually, the same model is located in a line, and if it is a popular model, it may be arranged in the aforementioned game island ranging over two or more game islands.

[0004] Since the game machine is arranged as mentioned above in the hole and a game person sits down and plays a game where a game machine is faced, although it usually turns out about neighbors in what game state the game person of the others in which a game person plays a game from the same model is usually stable ranking and hierarchy or confrontation, and other game persons are to some extent, the present condition is hardly understanding other situations.

[0005] If a pachinko machine is taken for an example among game machines, it faces performing a game and a prepaid card is purchased, this card will be inserted in a game machine and the gestalt which borrows and plays the game of the game sphere to the number of effective limits of a card will increase.

[0006] Furthermore, in recent years, the individual card for every game person is published, and the number of game balls usable on this card and a system which plays a game, without recording a game person's game history further and using cash have also been built.

[0007] Moreover, it has the display which displays the screen picture which includes a character picture and two or more identification information patterns (a number, a character, etc. are included) by which it is indicated by change / halt as concrete composition of a pachinko machine, and if a halt indication of two or more aforementioned identification information patterns is given in the combination defined beforehand, what performs the adjustable display game which shifts to a game state advantageous to a game person will increase. It is common that production of displaying the animation by the aforementioned character picture etc. is performed, and while entertaining a game person according to these stage effects, it is made for weariness not to come to a game by the pachinko machine among this adjustable display game, although this adjustable display game can be called game which imitated the game made in a slot machine, considering a game gestalt. In addition, the thing in alignment with the theme by which the aforementioned character picture was generally set as the game machine is used.

[0008] For example, constitute the aforementioned display from a liquid crystal screen or a screen which consists of CRT, and a display of the identification information pattern group and character picture which consist of an identification information pattern of plurality (usually three whole digit) on this screen is enabled. Combination [a specific combination as which the identification information pattern group was determined beforehand], for example, when it stops in a common pattern altogether, it shifts to "the situation advantageous to a game person" called the so-called "great success" (when it stops by eyes the so-called ****, such as "7", "7", and "7"). While displaying production animations, such as animation, within a display, the predetermined large-sized winning-a-prize mouth prepared on the game board is

opened wide, a easier state than usual is offered for winning a prize of a game sphere, and it is made to create the state of making the amount of expenditure of awarded balls increasing.

[0009] In the game machine which performs this adjustable display game, when it results in "great success" which is a situation advantageous to a game person, a game person is a very delightful thing from what a lot of awarded-balls expenditure can be desired for, says that he is playing the game for the purpose of gaining this "great success", and does not interfere.

[0010] Moreover, in the conventional game system mentioned above, since the ornament lamp with which this game machine was equipped blinks gaily the game machine which starting "great success" generated, the sense of superiority to the others arises and a game person's degree of satisfaction is raised.

[0011] Moreover, so that a game person's satisfaction may be raised more to a hole side and I may have ***** coming to the store carried out While admiring the game person who announced the base number which shows the game machine which resulted in "great success" in inside-a-hall broadcast, and resulted in "great success" so that the whole game person may hear Lighting blink of the large-sized lamp formed in the upper part of a game machine is carried out, and it is made to show off "great success" generating to other game persons.

[0012] The large-sized lamp formed in the upper part of the generated pachislot machine will carry out lighting blink, and this will carry out slack, if it is the same and the so-called "bonus" equivalent to the above-mentioned great success which can gain many medals occurs, even if it is a pachislot machine.

[0013]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Since it will be reported to others if "great success" and a "bonus" occur as mentioned above, it can be immersed to some extent in sense of superiority by the game person.

[0014] However, if it becomes "great success" and a "bonus", although a game person can, to be sure, receive expenditure of many awarded balls or a medal for anyone, the number of game spheres (medal) which a game person actually gains is not fixed, and changing with game persons is common.

[0015] That is, if there is also game equipment which shifts to a situation advantageous to game persons, such as the above "great success" and a "bonus", frequently, when there will also be game equipment which does not shift to an advantageous situation for a long time and both will compare the amount of expenditure of the awarded balls per unit time (medal), it completely differs in many cases. If it puts in another way, the expenditure efficiency of awarded balls (medal) differs for every game equipment.

[0016] Moreover, when it is "becoming it a great success", for example in the case of a pachinko game and becomes the combination of the identification information of the identification information of a specific combination, for example, the Zorro eye of "3", "3", and "3" and the Zorro eye of "7", "7", and "7", there are the probability

upset condition (probability changing) and the bird clapper which are made to shift to "great success" in high probability again. In addition, as long as the number is "3" and "not only 7" but odd, you may make it all become probability changing.

[0017] "Probability changing" points out the control state [like] to which the probability which is "becoming it a great success" becomes higher than the usual game state (for example, probability increases 5 times) here, for example, the change time from adjustable [of display, the display which exists in the center of the upper part of this display] to a halt is shortened, the time of the open state of a starting mouth is extended, or the state where of the probability which becomes the Zorro eye of the identification information of display becomes high

[0018] Therefore, it pays out [since it becomes possible for a chance to be "becoming it a great success" / if it becomes starting "probability changing" / to increase, and to also make the number of acquisition of awarded balls increase by leaps and bounds naturally, when the usual "great success" opens an interval by single shot and it generates], and efficiency becomes overwhelmingly and high.

[0019] Moreover, also with differences of a game person's game technology, it pays out as a result and efficiency changes. That is, useless spheres (game sphere collected at a game equipment side, without going into a winning-a-prize mouth) increase in number that game technology is childish, and the acquisition game sphere decreases as a result.

[0020] those in whom game technology is excellent on the other hand — a useless sphere — few — in addition — and since those who make full use of the special game technique called "back work" may also result and do and an acquisition game sphere may also increase the same "great success" from usual, a result which a big difference finally produces to both is brought After all, in game equipment, this serves as a difference of expenditure efficiency and appears.

[0021] By the way, although the special game technique called said so-called "back work" is not necessarily the illegal game method, from a game machine maker etc., it is not announced formally, and naturally is not indicated by game explanation of game equipment, either, and such game technique is not put up in the amusement center (hole) in which the game machine is installed. In addition, the starting "back work" is known also in the pachislot game, and it is possible to make the amount of medal acquisition at the time of a "bonus" increase. Therefore, the expenditure efficiency of a medal will change as a result with game equipment.

[0022] In addition, operating frequency is very low, though most game persons are the present condition and it is natural to perform the very natural game method for the starting "back work" to not knowing. So, those who have the technology "back work" work [starting] Becoming are holding and playing the game of the sense of superiority in many cases to the others in the inner center.

[0023] Thus, if it is in a pachinko game or a pachislot game, from various factors, in fact or seemingly, the expenditure efficiency of game equipment will differ and the game person who monopolizes the high game equipment of efficiency has quite a few

thoughts of wanting to receive appropriate evaluation.

[0024] Therefore, if there is a system which makes many game people know the high game equipment of expenditure efficiency, although a game person's sense of superiority can be satisfied enough, neither such a game system nor the game machine exists conventionally.

[0025] As are mentioned above and the most excellent game person is reported also in the system to which the game of the individual card for every game person is published and played, what was devised so that the degree of satisfaction might be raised does not yet exist, making a game person raise a sense of rivalry, or giving him sense of superiority.

[0026] this invention aims at offering the information method of the game situation in the game system in games which can solve the above-mentioned technical problem, such as pachinko and a pachislot, a game machine, and a game system, and a server.

[0027]

[Means for Solving the Problem] The display which displays two or more identification information patterns by which it is indicated by change / halt, respectively in this invention according to claim 1, While managing the game data containing two or more game machines equipped with the card slot whose insertion of the individual game card published for every game person was enabled, the awarded balls for every game machine, or the amount of expenditure of a medal It has management equipment which made possible read of the game data which could write in these game data to the aforementioned game card, and were memorized by the game card. to each game machine with the combination at the time of a halt of the aforementioned identification information pattern While being the game system which was made to perform the adjustable display game which can shift to a situation advantageous to the game person whom the amount of expenditure of awarded balls or a medal increases and preparing a lighting system in each aforementioned game machine specially It constitutes so that a game may be started, in response to the fact that the game card was inserted in the card reader. Furthermore, the game history of the game person who takes out on the aforementioned game card from the time of card insertion, and contains the game data and game time of the time in it is made to memorize. To the game machine with which the game card which has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal among two or more aforementioned game machines was inserted, that it should be shown that it is a superior game person, the game person who has the game machine concerned chiefly makes the aforementioned special lighting system emit light, and was made to perform lighting production.

[0028] Therefore, who can tell widely whether the expenditure efficiency of awarded balls or a medal is the highest excellent game person in those who are playing the game, the game person concerned can be proud of the height of own game skill, and

it becomes possible to be immersed in sense of superiority.

[0029] Moreover, two or more game machines are installed, a game train is constituted from this invention according to claim 2, and the game person who has the game machine concerned chiefly was made to perform lighting production which shows that it is a superior game person to the game machine with which the game card which has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal was inserted among this game train or game **** in which this game train was installed further side by side.

[0030] Therefore, it can show off that it is the maximum superior game person including the game island which is the so-called game Shimauchi by whom the game machine concerned has been arranged, or adjoined, a game person's sense of superiority can be raised, and the degree of satisfaction of a game can be raised.

[0031] Moreover, in this invention according to claim 3, it was presupposed that it is two or more game machines used as the object which performs lighting production this model which performs an adjustable display game of the same kind.

[0032] Therefore, when it pays out between these models to which a sense of rivalry tends to become high and efficiency becomes the highest, sense of superiority increases remarkably.

[0033] Moreover, in this invention according to claim 4, the above-mentioned special lighting system decided to be prepared in the edge strip of the game board which constitutes a game machine, and this game board, or the chair further for game persons.

[0034] therefore, whom — most — results — it becomes quite obvious whether it is excellent

[0035] Moreover, in this invention according to claim 5, it considered as the thing which pay out of the game data memorized by the game card, and computes efficiency for every unit time, by which it was computed from the game card inserted in other game machines and which is performed by lighting production continuing until it paid out and the highest value was updated as compared with efficiency.

[0036] Namely, since expenditure efficiency in each game person is computed for every predetermined unit time defined beforehand and it will continue if a results (expenditure efficiency) excellent person may interchange, game persons' sense of rivalry increases and, as for those who have received lighting production as an excellent person, sense of superiority increases increasingly.

[0037] It is the game machine which constitutes the game system of a publication from this invention according to claim 6 in any 1 term of the above-mentioned claims 1-5. It constitutes so that a game may be started, in response to the fact that the individual game card published for every game person was inserted in the card reader. Furthermore, the game history of the game person who takes out on the aforementioned game card from the time of card insertion, and contains the game data and game time of the time in it is made memorizable. When the game

cards including other game machines which have a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal were inserted, we decided to have the special lighting system which indicates that the game person who has the game machine concerned chiefly is a superior game person by lighting production.

[0038] Therefore, who can tell widely whether the expenditure efficiency of awarded balls or a medal is the highest excellent game person in those who are playing the game, the game person concerned can be proud of the height of own game skill, and it becomes possible to be immersed in sense of superiority.

[0039] The display which displays two or more identification information patterns by which it is indicated by change / halt, respectively in this invention according to claim 7, While managing the game data containing two or more game machines equipped with the card slot whose insertion of the individual game card published for every game person was enabled, the awarded balls for every game machine, or the amount of expenditure of a medal It has management equipment which made possible read of the game data which could write in these game data to the aforementioned game card, and were memorized by the game card. to each game machine with the combination at the time of a halt of the aforementioned identification information pattern In the game system which was made to perform the adjustable display game which can shift to a situation advantageous to the game person whom the amount of expenditure of awarded balls or a medal increases, while preparing a lighting system in each aforementioned game machine specially It controls so that a game is started, in response to the fact that the game card was inserted in the card reader. Furthermore, the game history of the game person who takes out on the aforementioned game card from the time of card insertion, and contains the game data and game time of the time in it is made to memorize. To the game machine with which the game card which has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal among two or more aforementioned game machines was inserted, that it should be shown that it is a superior game person, the game person who has the game machine concerned chiefly makes the aforementioned special lighting system emit light, and was made to perform lighting production.

[0040] Therefore, who can tell widely whether the expenditure efficiency of awarded balls or a medal is the highest excellent game person in those who are playing the game, the game person concerned can be proud of the height of own game skill, and it becomes possible to be immersed in sense of superiority.

[0041] Moreover, two or more game machines are installed, a game train is constituted from this invention according to claim 8, and the game person who has the game machine concerned chiefly was made to perform lighting production which shows that it is a superior game person to the game machine with which the game card which has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal was inserted among this game train or game **** in which this game train was installed further side by side.

[0042] Therefore, it can show off that it is the maximum superior game person including the game island which is the so-called game Shimauchi by whom the game machine concerned has been arranged, or adjoined, a game person's sense of superiority can be raised, and the degree of satisfaction of a game can be raised.

[0043] Moreover, in this invention according to claim 9, two or more game machines used as the object which performs lighting production were made into this model which performs an adjustable display game of the same kind.

[0044] Therefore, when it pays out between these models to which a sense of rivalry tends to become high and efficiency becomes the highest, sense of superiority increases remarkably.

[0045] Moreover, in this invention according to claim 10, the above-mentioned special lighting system was prepared in the edge strip of the game board which constitutes a game machine, and this game board, or the chair further for game persons.

[0046] therefore, whom -- most -- results -- it becomes quite obvious whether it is excellent

[0047] Moreover, as compared with the expenditure efficiency which paid out of the game data memorized by the above-mentioned game card, computed efficiency for every unit time, and was computed from the game card inserted in other game machines, it was made to perform lighting production in this invention according to claim 11 continuously until the highest value was updated.

[0048] Namely, since expenditure efficiency in each game person is computed for every predetermined unit time defined beforehand and it will continue if a results (expenditure efficiency) excellent person may interchange, game persons' sense of rivalry increases and, as for those who have received lighting production as an excellent person, sense of superiority increases increasingly.

[0049] It is the server on which the game machine picture which shows a game machine to each terminal is displayed in this invention according to claim 12. Are published for every game person by the card slot prepared in each terminal, and in response to the fact that the game card which can discriminate a game person was inserted, a game start signal is transmitted to a terminal. While indicating the picture which is made to display a game machine picture on each terminal, and shows lighting specially to this game machine picture, and the identification information picture of plurality respectively by change / halt With the combination at the time of a halt of this identification information pattern, the adjustable display game which can shift to a situation advantageous to a game person is performed. When the game situation of this adjustable display game shifts to a situation advantageous to a game person, Each terminal is controlled that image display should be carried out so that the amount of expenditure of awarded balls or a medal may increase. And the game history of the game person who takes out on the aforementioned game card from the time of card insertion, and contains the game data and game time of the time in it is made to memorize. Furthermore, the terminal with which the game card

which has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal among each aforementioned terminal was inserted is received. We decided to control each terminal for the game person who has the terminal concerned chiefly to make it display to show that it is a superior game person that the aforementioned special lighting emits light, and to perform lighting production.

[0050] Therefore, in those who are playing the game using the terminal on the network linked to the above-mentioned server, luminescence of lighting special to him can report the highest excellent game person, the game person concerned can be proud of the height of own game skill, and the expenditure efficiency (rate of a score) of awarded balls or a medal becomes possible [being immersed in sense of superiority].

[0051] "Definition of term" Here, the term used in the gestalt and example of operation of this invention explained below is defined.

[0052] The information made identifiable by the visual sense is said using "identification information pattern" patterns (a character including a number, a sign, a pattern, or pattern). Moreover, these patterns call what gathered an identification information pattern group.

[0053] The case where it changes into other identification information patterns "8" from one identification information pattern "7" when a "change display" identification information pattern changes one by one, The others in the case of changing and displaying on other identification information patterns "*" from an identification information pattern "9", It is a concept including the case where it moves one identification information pattern "7" being displayed in a viewing area when the identification information pattern moves and displays, while one identification information pattern had been displayed in the viewing area which can display an identification information pattern. Furthermore, it is the concept included when the display mode of an identification information pattern changes (for example, when [the case where one identification information pattern "7" deforms, and it is displayed oblong or is displayed longwise, when an identification information pattern is expanded and displayed or is reduced and displayed] etc.).

[0054] The state where a game sphere becomes easy to go into the large winning-a-prize mouth in which the most advantageous state is shown among situations advantageous to [great success] game person and which is a game situation name and was prepared in the game machine is said. In a game machine equipped with the display which displays the above-mentioned identification information pattern, when it is indicated by change and a halt indication of the identification information pattern is usually given in a predetermined combination, it generates.

[0055] When it is presupposed that the identification information pattern group which consists of "reach, for example, two or more above-mentioned identification information patterns," is displayed on a triad display, A halt indication of the pattern belonging to one group is given by "7", and a halt indication also of the pattern belonging to other groups is given by "7." Depending on the halt display in the state,

i.e., the pattern belonging to the last group, where it is waiting for the halt of the pattern belonging to the remaining groups, it is the game situation name which puts the state where there is an opportunity to win above "great success", and this is also set to one of the situations advantageous to a game person.

[0056] The concept except the reach screen as a preliminary announcement screen which announces beforehand great success of a [usual screen] game, and the great success production screen at the time of great success is said. Moreover, it is a concept also including the production screen which will be displayed by the time it is indicated by change and identification information results in reach or great success again, after the identification information by which it was indicated by change stops. Furthermore, it is a concept also including the screen displayed when the game result of the adjustable display game made in a display serves as a blank.

[0057] What was mentioned above defines the term on a pachislot game below about a pachinko game altogether.

[0058] It is equivalent to "great success" in a [bonus] pachislot game. It starts by 3 sets of a bonus pattern, and if a specific pattern is [that it is easy] equal to the center line between them in the combination which an identification information pattern can medal pay out, the specific game which receives expenditure of a medal will be started by the inside of a bonus.

[0059] When performing the special [game technique] pachinko game and a pachislot game, it is the game technique introduced neither on the game board nor in especially an amusement center, and operating frequency is very low and the game technology conveyed among game persons as a common name "back work" is pointed out. By using this special game technique, acquisition of many awarded balls or a medal may be attained from the usual game technique at the time of the above-mentioned "great success" and a "bonus." Moreover, the know-how for the game person who does not touch these information performing the technique, although the starting special game technique may be introduced through a game technical magazine, the Internet, etc. has many hampers in a feeling of envy to the game person who has completely mastered not knowing and the technique of starting.

[0060]

[Embodiments of the Invention] The display which displays two or more identification information patterns in which change / halt indication of this invention is given, respectively, While managing the game data containing two or more game machines equipped with the card slot whose insertion of the individual game card published for every game person was enabled, the awarded balls for every game machine, or the amount of expenditure of a medal It has management equipment which made possible read of the game data which could write in these game data to the aforementioned game card, and were memorized by the game card. to each game machine with the combination at the time of a halt of the aforementioned identification information pattern While being the game system which was made to perform the adjustable display game which can shift to a situation advantageous to

the game person whom the amount of expenditure of awarded balls or a medal increases and preparing a lighting system in each aforementioned game machine specially It constitutes so that a game may be started, in response to the fact that the game card was inserted in the card reader. Furthermore, the game history of the game person who takes out on the aforementioned game card from the time of card insertion, and contains the game data and game time of the time in it is made to memorize. To the game machine with which the game card which has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal among two or more aforementioned game machines was inserted, that it should be shown that it is a superior game person, the game person who has the game machine concerned chiefly makes the aforementioned special lighting system emit light, and is made to perform lighting production.

[0061] That is, in the gestalt of this operation, in case a game is played with a game machine, a game person inserts in the card reader of a game machine the individual game card published from the amusement center, and is made to perform it.

[0062] ID which can access the game history according to customer stored in the aforementioned management equipment installed in the said game history itself or the amusement center is recorded on the game card. the game machine of the former [history / game] -- another game time, the number of times of a game, and the game ball income and outgo in the game for every game machine -- further -- overall balance etc. -- data -- it is-izing and recorded Therefore, the awarded-balls expenditure efficiency (it only considers as "expenditure efficiency" below) in an old game can compute immediately from this card.

[0063] Storage and expenditure of not money but a game sphere are possible in this case, and although the game sphere gained by the game is also exchangeable for a premium etc. as usual, it can also be saved and carried [whose overall balance of the above-mentioned game is] over like the so-called passbook on a card.

[0064] When the above-mentioned game card is inserted in a game machine, management equipment is paid out of this card, computes efficiency, and outputs an information signal to the game machine with which the card with the highest expenditure efficiency is inserted as compared with the expenditure efficiency in the game card inserted in other game machines, and it is made to make a lighting system emit light specially with this signal with the gestalt of this operation.

[0065] Therefore, since [of the game machine which he occupies] a lighting system emits light specially, the game person with the highest expenditure efficiency can show off his skill, and can get sense of superiority.

[0066] Moreover, with this operation gestalt, it is considering as the thing which pay out of the game data memorized by the game card, and computes efficiency for every unit time, by which it was computed from the game card inserted in other game machines and which is performed by lighting production continuing until it pays out and the highest value is updated as compared with efficiency.

[0067] That is, expenditure efficiency may change depending on change of a future

game situation, even if the lighting production whose game person of a certain, for example, shows that it is the highest expenditure efficiency of now is made, since all are computed, it is compared and it is updated for every unit time.

[0068] That is, when it pays out using the special game technique, and an amount increases or the others receive a lot of expenditure very succeeding a situation advantageous to a game person, the highest expenditure efficiency is updated by the others and may also have the thing of other game machines for which a lighting system emits light specially. Of course, since it may become a results excellent person continuously, and it will last in this case and special lighting production will be made, satisfaction of increasingly as opposed to a game in the game person concerned and sense of superiority will be satisfied.

[0069] Thus, since the present results excellent person understands as the newest information, volition of encouragement to a game also improves to a game person.

[0070] A situation advantageous to the game person who described above here points out the so-called state of a "bonus" in the so-called state of "great success" in the pachinko game explained by the "The means for solving a technical problem", and a pachislot game, and the special game technique points out the game technology called so-called "back work" which also explained this by the "The means for solving a technical problem."

[0071] By the way, in an amusement center, two or more game machines are installed, a game train (henceforth a "game island") is constituted, and there is game **** in which this game Shimanaka or this game island was installed further side by side.

[0072] Then, with the gestalt of this operation, the game person who has the game machine concerned chiefly is made to perform lighting production which shows that it is a superior game person among this game island or game **** to the game machine with which the game card which has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal was inserted.

[0073] Therefore, it can show off that it is the maximum superior game person including the game island which is the so-called game Shimauchi by whom the game machine concerned has been arranged, or adjoined, a game person's sense of superiority can be raised, and the degree of satisfaction of a game can be raised.

[0074] And let two or more game machines used as the object which performs lighting production be these models which perform an adjustable display game of the same kind.

[0075] That is, it is because sense of superiority increases remarkably when it was the same model, and a sense of rivalry tended to become high, it pays out between such these models and efficiency becomes the highest, although a sense of rivalry does not spring so much from different models even if it is the same game Shimauchi.

[0076] What is necessary is just to prepare the above-mentioned special lighting system in the edge strip of the game board which constitutes a game machine, and

this game board, or the chair further for game persons.

[0077] namely, whom -- most -- results -- excellent one becomes quite obvious even if not a game person chisel, and the game person who occupies the game machine concerned can be immersed in big sense of superiority Especially when it prepares in a chair, luminescence of lighting tends to be conspicuous, and even if it is those who are walking along the path, it turns out immediately who is a results excellent person.

[0078] The game machine which constitutes the game system described above It constitutes so that a game may be started, in response to the fact that the individual game card published for every game person was inserted in the card reader so that it might understand also from having mentioned above. Furthermore, the game history of the game person who takes out on the aforementioned game card from the time of card insertion, and contains the game data and game time of the time in it is made memorizable. When the game cards including other game machines which have a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal are inserted, it is supposed that it will have the special lighting system which indicates that the game person who has the game machine concerned chiefly is a superior game person by lighting production. In addition, a lighting system may make specially the lighting system beforehand prepared in a game machine or the game board serve a double purpose. However, it is desirable to make it differ by the usual luminescence and luminescence in case a superior machine is shown in that case. For example, the pattern of blink etc. is changed, or brightness is changed and the luminescence state which shows a superior machine can raise a game person's sense of superiority further by making it showier than usual.

[0079] Moreover, this invention is applicable also to the server on which the game machine picture which shows a game machine to each terminal (client) is displayed.

[0080] Namely, it is the server on which the game machine picture which shows a game machine to each terminal is displayed. Are published for every game person by the card slot prepared in each terminal, and in response to the fact that the game card which can discriminate a game person was inserted, a game start signal is transmitted to a terminal. While indicating the picture which is made to display a game machine picture on each terminal, and shows lighting specially to this game machine picture, and the identification information picture of plurality respectively by change / halt With the combination at the time of a halt of this identification information pattern, the adjustable display game which can shift to a situation advantageous to a game person is performed. When the game situation of this adjustable display game shifts to a situation advantageous to a game person, Each terminal is controlled that image display should be carried out so that the amount of expenditure of awarded balls or a medal may increase. And the game history of the game person who takes out on the aforementioned game card from the time of card insertion, and contains the game data and game time of the time in it is made to

memorize. Furthermore, the terminal with which the game card which has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal among each aforementioned terminal was inserted is received. Each terminal is controlled for the game person who has the terminal concerned chiefly to make it display to show that it is a superior game person that the aforementioned special lighting emits light, and to perform lighting production.

[0081] Therefore, in a server side, in each terminal on a network, the signal which performs lighting production specially to a terminal with the most sufficient expenditure efficiency can be outputted, and the lighting system can be specially indicated by luminescence. The game person concerned becomes possible [raising the degree of satisfaction to a game] while he can check now visually that he is a results excellent player and can raise sense of superiority to the others.

[0082]

[Example] Below, the example of this invention is explained based on a drawing. In addition, in the example explained below, it considers as pachinko game equipment as pachinko and a game machine as a game as a suitable example for the game system concerning this invention, a game machine, and a game system. However, this invention is restricted to neither pachinko nor BACHINKO game equipment, but can be applied also to the so-called pachislot and the so-called slot machine. Furthermore, game software, such as these pachinko pachislot carrying type game equipment, pachinko, and a pachislot, is also applicable to the server connected to the terminal through the network.

[0083] the front view and drawing 4 which show a general view of the game machine simple substance with which explanatory drawing of the game island where the game system which [example 1] drawing 1 requires for this invention is applied, and drawing 2 constitute the block diagram of this game system, and drawing 3 constitutes this game system -- some of these game machines -- it is expansion explanatory drawing In addition, in this specification, pachinko game equipment is a concept also containing a party contest machine.

[0084] In drawing 1 , two or more A is installed in the pachinko hole which is the game island which installed much pachinko game equipments (it considers as "game equipment 10" below) behind explained in full detail as a game machine, and is an amusement center.

[0085] Among drawing, A1 is the issue-of-banknotes machine of a personal game card (not shown), and is connected to the main control unit 3 which controls the whole game system concerning this example.

[0086] By inputting a required item according to the annunciator of this issue-of-banknotes machine A1, a game person can register and receive an individual game card. And the game sphere for the amount of money which could record game data, such as game time for every kind of game equipment 10, the number of times of a game, and game ball income and outgo in the game for every game equipment 10, on this game card, and was fed into the aforementioned issue-of-banknotes machine

A1 at any time can be stored.

[0087] By inserting this game card in the card slot 13 prepared in game equipment 10, the game sphere which the card reader 5 prepared in the interior functioned, and balanced the amount of money can be automatically received in the upper pan 20 (refer to drawing 3) of game equipment 10. In addition, as long as read-out and writing of required information, such as a magnetic-recording formula, and an optical recording formula or IC chip embedding formula, are possible for a game card, it may use what medium. Moreover, you may be an issue-of-banknotes gestalt by officials in charge, such as a counter besides the self work according to the issue-of-banknotes machine A1 about the issue of banknotes, like this example.

[0088] Moreover, in the game system concerning this example, as shown in drawing 2 , while forming the relay section 1 every game equipment 10 installed in each game island A side by side, each relay section 1 was connected to the game island control unit 2, and it has connected with the aforementioned main control unit 3 through this.

[0089] The main control unit 3 is functioning as management equipment which carries out the centralized control of the game data for every game equipment 10 while controlling the aforementioned issue-of-banknotes machine A1, the game island control unit 2, and each game equipment 10. This is serially recorded on a game card by there being the amount of expenditure of awarded balls by the control unit 60 which was formed in game equipment 10 and which is mentioned later, and it is made to be rewritten for every predetermined time as one of the game data.

[0090] And in the aforementioned main control unit 3, the recorded expenditure efficiency of the awarded balls for every unit time which it pays out and is the summary of this invention based on an amount is computed, it is large and information of the game person of the highest expenditure efficiency is enabled.

[0091] Namely, 30 minutes is made into unit time for every game person, for example from the amount of expenditure of the awarded balls recorded on each game card. Compute expenditure efficiency, and further, arrange the efficiency in order of game **** or the same model, and a lighting signal is specially outputted to the game equipment 10 with which the game card with the highest efficiency was inserted. The game person who is playing with the game equipment 10 concerned is made to report widely that it is the maximum excellent game person in the present time zone.

[0092] Hereafter, the summary of this invention is explained further in full detail, explaining the game equipment 10 of a simple substance below.

[0093] As shown in drawing 3 , the game board 14 of the rectangle tabular included in rectangle frame-like the main part frame 12 and this main part frame 12, the window frame 16 of the main part frame 12 prepared in the front face of this game board 14, the upper pan 20 and the lower pan 22 prepared in the front face of the main part frame 12 with the fellow student frame 16 down side, and the discharge handle 26 prepared in the right-hand side of this **** 22 are arranged at game

equipment 10.

[0094] Moreover, two or more obstacle nails are driven into the front face of the game board 14. In addition, it cannot consider as composition which drives in a nail, but the game board 14 can be fabricated for a resin material, and this invention can be applied also to the party contest machine considered as the composition implanted so that a metal rod-like structure may be projected in the game board 14 of this resin material at the front of the game board 14.

[0095] Furthermore, the discharge handle 26 is formed free [rotation] to the main part frame 12, and by operating the discharge handle 26, a game person can discharge a game sphere on the game board 14, and can advance a pachinko game. When the discharge motor 28 is formed in the background of the discharge handle 26 and rotation operation of the discharge handle 26 is done by the game person in the direction of a clockwise rotation, power is supplied to the discharge motor 28 and the game sphere stored by the upper pan 20 is discharged one by one by the game board 14.

[0096] The discharged game sphere is guided at the guide rail 30 prepared on the game board 14, moves to the upper part of the game board 14, and after that, changing the travelling direction by the collision with two or more obstacle nails mentioned above, the game board 14 goes caudad and it falls.

[0097] The expansion front view to which the game board 14 was expanded is shown in drawing 4 . In addition, the same sign is given to the component shown by drawing 3 , and the corresponding component.

[0098] The display 32 of ** is formed in the center of abbreviation of the front face of the game board 14 as the display which displays an adjustable display game with two or more identification information patterns by which it is indicated by change halt, respectively. In addition, the aforementioned identification information pattern and an adjustable display game are explained in full detail behind. Moreover, in this display 32, even if the portion which displays the production picture mentioned later consists of a liquid crystal display panel, it may consist of the Braun tube (CRT). Moreover, in the example mentioned above, although the case where display 32 was formed in the center of front abbreviation of the game board 14 of game equipment 10 was shown, as long as it is the position by which a game person is seen, you may prepare in the position of what of game equipment 10.

[0099] The small display 52 is formed in the upper part position of display 32. This display 52 consists of for example, 7 segment drops, and it is indicated by adjustable so that the common pattern which is display information may repeat change and a halt.

[0100] Moreover, the sphere passage detectors 55a and 55b are formed in the right-and-left flank of display 32. These sphere passage detectors 55a and 55b usually suspend the change display of a pattern, after the change display of a pattern is usually started in the above-mentioned display 52 and predetermined carries out time progress, when it detects that the game sphere passed and detects.

[0101] Usually, a pattern is this information that consists of a number, a sign, etc., for example, are signs, such as a number of "0" - "9", and "*." When a pattern usually turns into this predetermined pattern, "7", it stops and it is displayed, [for example,] Current is supplied to the solenoid 57 (refer to drawing 6) for driving the movable pieces 58a and 58b prepared in the right-and-left both sides of the starting mouth 44 mentioned later. The movable pieces 58a and 58b are driven so that a game sphere may tend to go into the starting mouth 44 and may become it, and it is controlling to make it the starting mouth 44 be in an open state. In addition, when predetermined time passes after making the starting mouth 44 into an open state, the movable pieces 58a and 58b are driven, and the starting mouth 44 is made into a lock out state, and a game sphere cannot enter easily and it is made to become.

[0102] Moreover, four hold lamps 34a-34d are formed in the right-and-left both sides of the above-mentioned display 52, and the general winning-a-prize mouth 50 is further formed in the upper part of this display 52.

[0103] Moreover, great success winning-a-prize equipment M is formed in the lower part of the game board 14. This great success winning-a-prize equipment M is that by which each part material of equipment is interposed between the frame front cover 200 and the back substrate 201, as shown in drawing 5 . To the large winning-a-prize mouth 38 of the game sphere formed in the frame front cover 200 It is prepared so that a shutter 40 may operate free [vertical opening and closing] by the solenoid 48 through a shaft 202. The guide 207 protrudes on shutter 40 rear face which turns to the bottom at the time of opening of a shutter 40. in the inner part of a shutter 40 the sphere passage which constitutes the specific field 203 -- a hole and the sphere passage which usually constitutes a field 204 -- the hole is formed and the swing board 206 tilted to right and left by the solenoid 205 is arranged in the center of back of the meantime 40, i.e., a shutter

[0104] When it changes into the game state called "great success" which is one of the situations advantageous to a game person by the adjustable display game mentioned later, a shutter 40 is driven by the solenoid 48 so that it may be in an open state. When this shutter 40 is opened wide, a prize of the large winning-a-prize mouth 38 is won, the awarded balls of the necessary number are taken out until a game sphere results in a predetermined time or the number of predetermined winning-a-prize spheres, and a shutter 40 is blockaded after that. However, if one of spheres of it carries out an ON sphere to the specific field 203 along with a guide 207 at the time of opening of a shutter 40, a shutter 40 promises opening of the following shutter 40 after predetermined-time progress or a predetermined-number ON sphere, and this will wind it to the number of times of a predetermined limit (for example, 16 times), and it will realize an advantageous game state for ***** and the game person at the time.

[0105] In addition, if a game sphere carries out an ON sphere to the specific field 203, it is constituted so that the swing board 206 may tilt to open that time of a shutter 40 to left-hand side and it may be easy to carry out the ON sphere of at

least one game sphere to the left-hand side specific field 203, and a sensor senses an ON sphere, the swing board 206 tilts to right-hand side by the solenoid 205, and the subsequent game sphere is constituted so that an ON sphere may be carried out to the right-hand side usual field 204.

[0106] Moreover, as shown in drawing 4, the general winning-a-prize mouths 54a and 54b are formed in the right-and-left both sides of the display 32 mentioned above. Moreover, the general winning-a-prize mouths 54c and 54d are formed in the right-and-left both sides of the lower part of display 32. Furthermore, the winning-a-prize mouths 56a and 56b are specially formed in the right-and-left edge of the game board 14, and the winning-a-prize mouths 56c and 56d are specially formed in the right-and-left both sides of the large winning-a-prize mouth 38.

[0107] Moreover, the starting mouth 44 which has the sphere detection sensor 42 used as the opportunity which shifts to a change display state in the plurality which the adjustable display game mentioned later is started and is displayed on display 32, for example, the identification information pattern which are three identification information, is formed in the lower part of display 32. In addition, the large winning-a-prize mouth 38 mentioned above, the starting mouth 44, the general winning-a-prize mouths 54a-54d, and when a game sphere wins specially a prize of the winning-a-prize mouths 56a-56d, a number of game spheres beforehand set up according to the kind of winning-a-prize mouth pay out the lower pan 22 as awarded balls.

[0108] Moreover, the rolling flare-part material 60a and 60b for guiding the path of a game sphere in the predetermined direction is also formed in the right-and-left both sides of display 32. Moreover, the ornament lamps 36a and 36b are formed in the outside upper left-hand side and outside upper right-hand side of the game board 14.

[0109] Furthermore, as characteristic composition of the game equipment 10 concerning this example, it is the upper part of the game board 14, and the lighting system L is specially formed in the upper part position of the aforementioned display 32. Although it arranges and constitutes from this example so that two or more predetermined intervals may be opened, a small lamp may be made to meet the periphery of the game board 14 and the whole may become circular, it can also constitute from one thing.

[0110] The above-mentioned special lighting system L emits light, when the expenditure efficiency of the awarded balls for every short time which luminescence which is different in other ornament lamp 36a, 36b, etc. was made to be made, and was beforehand defined in the game island A becomes the highest, and the game person who plays a game with the game equipment 10 concerned enables information of being the maximum excellent game person.

[0111] that is, since the expenditure efficiency for every unit time differs as a result, the aforementioned special lighting system L is made to emit light, and it is made to report the good game equipment 10 per time which is expenditure efficiency most according to whether the special game technique etc. is especially used according to

the difference of a game person's game technology, and the game situation at that time

[0112] And as it updates for every unit time and the maximum excellent game person in the present time zone is reported, it is made to offer the newest information in this example.

[0113] That is, when a game card is inserted in a card slot 13, while saving a history, as expenditure efficiency is newly computed from immediately after insertion, it pays out for every unit time over the game card further, efficiency is always updated, and the maximum excellent game person of this time zone in an amusement center on the day is determined and reported simultaneously with updating as compared with the expenditure efficiency of other game cards.

[0114] Therefore, since it is influenced by the condition of game equipment 10, and the higher game person of skill pays out and efficiency also becomes high, the game person to whom it was specially reported by the lighting system L that it is the maximum excellent game person can get joy and sense of superiority, and, as for a game person, the degree of satisfaction to a game increases more.

[0115] In addition, although the old history by the game card may determine the maximum excellent game person (person with the highest expenditure efficiency of awarded balls), without including, it is taken into consideration to a history and you may make it determine the maximum excellent game person in this way.

[0116] In this case, since the probability which serves as the maximum excellent game person with a fortunate chisel decreases and the maximum excellent game person can be gained by the skill of a game person's original, and ability, the reported game person memorizes sufficient satisfaction and sufficient sense of superiority. In addition, it always pays out by per unit time in this case, and, naturally efficiency is re-calculated.

[0117] here -- the above -- without notifying game equipment 10, the special game technique is the game technique which is not introduced especially in an amusement center etc., and operating frequency is very low to it, and it points out the game technology conveyed among game persons as a common name "back work" And when it can carry out or back work of a certain kind is too applied during "great success" generating that it is easy to generate "great success" by using the starting special game technique (henceforth "back work"), it is the special technology it is supposed that possibility that more awarded balls can be gained becomes high rather than it advances a game by the usual game technique.

[0118] The block diagram showing the control unit 60 of the game equipment 10 mentioned above to drawing 6 is shown.

[0119] It has connected with the game island control unit 2 through the above-mentioned relay section 1, and further, this game island control unit 2 is connected to the main control unit 3, and the control unit 60 makes possible the centralized control of this game system A by this main control circuit 3.

[0120] Namely, the data which could output the result controlled by the control unit

60 as game data to the main control unit 3 which is management equipment, and were outputted are processed by the main control unit 3, and a processing result, the indication signal which this generates can transmit them now to each game equipment 10.

[0121] The above-mentioned main control unit 3 computes the expenditure efficiency per unit time in the game card inserted in each game equipment 10, compares this, carries out a signal output at the game equipment 10 concerned with which the game card of the rate of the highest was inserted, and it is made to make a lighting system L emit light specially in this example, as mentioned above.

[0122] For example, when the game person who monopolizes a certain game equipment 10 gets many awarded balls rather than usual with the application of the aforementioned back work, Or if the expenditure efficiency per unit time improves greatly, consequently it becomes a rate of the highest in the game island A when the above "great success" continues between short time and a lot of awarded balls are obtained Luminescence is continued until the special lighting system L of the game equipment 10 concerned emits light, it carries out unit time progress of this luminescence and the rate of the highest replaces other game equipments 10 by the renewal of next.

[0123] Therefore, while being able to recognize that the game person is playing the game at the expenditure efficiency of the highest [himself] in this time, sense of superiority can be memorized to other game persons, and the degree of satisfaction of a game increases. In addition, about reading and the writing of the data of a game card by the aforementioned control unit 60, it is based on the following composition.

[0124] That is, the interface-circuitry group 62 of the above-mentioned control unit 60 is connected to the input/output bus 64, and the card reader 5 to which reading and new writing can perform the data of a game card is connected to the interface-circuitry group 62.

[0125] Moreover, the discharge handle 26 is connected to the interface-circuitry group 62. That is, if a game person does rotation operation of the discharge handle 26, after the angle signal which shows the rotation angle of this discharge handle 26 is changed into a predetermined signal by the interface-circuitry group 62, it will be supplied to an input/output bus 64. As for an input/output bus 64, a data signal or an address signal is outputted and inputted by the central-process circuit (CPU is called hereafter) 66.

[0126] Moreover, the sphere detection sensor 42 is also connected to the interface-circuitry group 62 mentioned above, and when a game sphere passes the starting mouth 44, the sphere detection sensor 42 supplies a detecting signal to the interface-circuitry group 62.

[0127] Furthermore, the sphere passage detector 55 (55a, 55b) is also connected to the interface-circuitry group 62, and the sphere passage detector 55 supplies a detecting signal to the interface-circuitry group 62, when it detects that the game sphere passed through the near.

[0128] ROM (read-only memory)68 and RAM (random access memory)70 are connected to the input/output bus 64 mentioned above.

[0129] ROM68 has memorized the control program which controls the flow of the whole game of pachinko game equipment. Moreover, in case the adjustable display game later mentioned in display 32 is performed, ROM68 The character image data of the character of the dynamic body object displayed as the image data of a change display or the identification information pattern by which it is indicated by halt, and a production screen, The initial data for performing the background-image data which constitute the background of display 32, animation image image data and the sound data used for a game, and a control program, the program which controls the blink operation pattern of the ornament lamp 36 are memorized. In addition, when indicating the pattern by change in display 32, in case the image data of the aforementioned identification information pattern indicates by halt, it is used, and it contains the image data according to various display modes, for example, the expanded picture, the reduced picture, the picture which deformed. Moreover, the character image data, the background-image data, and the animation image image data which were mentioned above are for displaying on display 32 by making into a screen picture the picture which combined a dynamic image, a static image, or these that a game should be directed. Furthermore, that the character image data mentioned above should display operation of a character, while sound data perform game production etc. including the image data corresponding to each of operation, it is for performing display and information, and it uses in order to utter voice, such as a sound effect, from the loudspeaker 46 mentioned later.

[0130] Furthermore, the rotation angle rate of change of the usual discharge handle 26 in advance of the adjustable display game explained in full detail behind is memorized by ROM68.

[0131] On the other hand, RAM70 has memorized the value of the flag used by the program mentioned above, or a variable. For example, the accumulation reach data, the number of accumulation change, and the number of times of accumulation great success which show the history of the result of an operation by new input data and new CPU66 or a game are memorized.

[0132] And these game data are recorded also on a game card by the card reader 5 connected to the interface-circuitry group 62. In addition, not only data reading but the writing of data is possible for the card reader 5 in this example.

[0133] By calling and performing a predetermined program from the above ROM 68, CPU66 which is a control section performs data processing, and controls transmission and others based on the result of this data processing by using character image data, background-image data, animation image image data, pattern image data, and sound data as electronic data.

[0134] Moreover, CPU66 reads the image data of the identification information pattern mentioned above. While it controls, or controlling so that a halt indication of the mutual combination state of the pattern which are two or more identification

information is given to predetermined timing in display 32 so that a change indication of the pattern is given in display 32. For every predetermined unit time, the accumulation reach data in which the history of the result of an operation by the above CPU 66 memorized by RAM70 or a game is shown, the number of accumulation change, the number of times of accumulation great success, the amount of awarded-balls expenditure, etc. are called as game data, and carry out data processing. The aforementioned amount of awarded-balls expenditure is paid out for every unit time, and is calculated also as efficiency.

[0135] Moreover, the interface-circuitry group 72 is also connected to the input/output bus 64, and display 32, a loudspeaker 46, the discharge motor 28, the solenoid 48, the hold lamp 34, and the ornament lamp 36 are connected to this interface-circuitry group 72. And the interface-circuitry group 72 supplies a driving signal and drive power that each of the equipment mentioned above according to the result of data processing in CPU66 should be controlled.

[0136] The display 32 which is a display consists of a change pattern display and the production screen-display section, and compounds and displays the both sides of the screen displayed on these two displays by control of CPU66. In addition, display 32 is good also as composition which is not restricted to such composition but has three or more displays, and good also as displaying the picture and production picture of a pattern on display 32 by compounding these displays.

[0137] Thus, by having decided to display the screen displayed on two or more displays on display 32, a colorful display gestalt is made possible by compounding the production screen by which a production screen display is carried out to the change scene of the pattern displayed on one display.

[0138] Moreover, a solenoid 48 is for carrying out the opening-and-closing drive of the **** shutter 40 mentioned above, and the hold lamp 34 shows accumulation of the number with which the game sphere went into the starting mouth 44, and the ornament lamp 36 blinks or turns it on to show a game person that, when it becomes a time of a game being becoming it a great success, and reach.

[0139] At this example, a control section consists of CPUs66 mentioned above, a display consists of display 32, and a game machine consists of game equipment 10.

[0140] The game equipment 10 concerning this example is constituted as explained above, and it explains the operation below. In addition, in the following explanation, game equipment 10 is started, and the variable used in CPU66 mentioned above shall be initialized by the predetermined value, and it shall carry out regular operation.

[0141] First, game equipment 10 performs the control program which controls a pachinko game, and calls and performs the game sphere detection routine shown in drawing 7 from this control program to predetermined timing.

[0142] Execution of a game sphere detection routine detects whether it is the no by which the game sphere went into the winning-a-prize mouth first, as shown in drawing 7 (Step S11). This winning-a-prize mouth is the general winning-a-prize

mouth 50, 54a-54d, and the special winning-a-prize mouths 56a-56d in the example shown in drawing 4 mentioned above, for example. In Step S11, when it distinguishes that the game sphere went into the winning-a-prize mouth, processing which pays out a number of game spheres beforehand defined according to the kind of winning-a-prize mouth is performed (Step S12).

[0143] Next, it judges whether the game sphere went into the starting mouth (Step S13). This starting mouth is the starting mouth 44 in the example shown in drawing 2 mentioned above, for example. In this step S13, when it distinguishes that the game sphere went into the starting mouth, the adjustable display game mentioned later is performed (Step S14).

[0144] Furthermore, it judges whether the game sphere passed the sphere passage detector (Step S15). This sphere passage detector is the sphere passage detectors 55a and 55b in the example shown in drawing 4 mentioned above, for example. In this step S15, when a sphere passage detector is distinguished as the game sphere passed, as mentioned above, processing which usually indicates the pattern by change in display 52 is performed (Step S16). In addition, as mentioned above, when are indicated by change and it becomes [at which the pattern usually stopped] a predetermined pattern, a game sphere tends to go into the starting mouth 44, and it is made to become it, as the movable pieces 58a and 58b are driven and it will be in an open state about the starting mouth 44.

[0145] The sub routine which performs adjustable display game processing called and performed in Step S14 mentioned above is shown in drawing 8 .

[0146] By calling this sub routine, the fixed screen currently displayed in display 32 is usually changed to a screen, and an adjustable display game is started.

[0147] This adjustable display game is a game which imitated the game made in a slot machine.

[0148] Namely, image display of the identification information pattern group which consisted of two or more identification information patterns in which an adjustable display game was identification information is carried out to display 32. When the combination of the pattern when these patterns displaying that it stops one by one to predetermined timing, and stopping all the patterns turns into a predetermined combination after displaying that each pattern of the aforementioned identification information pattern group is changed It is a game for making a pachinko game shift to a state (henceforth "great success") advantageous to a game person, i.e., the great success game state in which the shutter 40 of the large winning-a-prize mouth 38 in great success winning-a-prize equipment M carries out multiple-times opening repeatedly. It is the game performed considering this change display and a halt display as one distance. In addition, identification information means identifiable information here by the visual sense of the pattern which consists of a character, a sign, a pattern, or a pattern.

[0149] In this adjustable display game, as one group, these 12 patterns are displayed on display 32 one by one, and it is displayed that the pattern itself changes,

displaying the pattern which consists of "1", "2", ..., 12 numbers that consist of "12", for example that the pattern moves. For example, in display 32, after displaying that "1" of a pattern scrolls down to the upper shell of display 32, it displays that "2" of a pattern is scrolled from a top to the bottom, and it is displayed that "3" of a pattern is continuously scrolled to the bottom of an upper shell similarly. After displaying "from 1" to "12" of a pattern in such a mode, it displays that "1" of a pattern is scrolled again, and the same display is repeated successively. [of a pattern] By displaying a pattern like a display 32 smell lever, while a pattern is scrolled from "2" to "3" from "1" to "2", a pattern will be displayed to change one by one to "12", and next, "1" will be displayed again. Thus, the mode which displays a pattern that the pattern itself changes one by one is called a change display, moving the position of one pattern. Moreover, the mode which is made to stop a certain pattern and is displayed is called a halt display. In addition, the pattern displayed in case the pattern belonging to one group is displayed on display 32 is good also as not being restricted only to one pattern belonging to a group, and displaying simultaneously plurality, for example, 2-3 patterns. For example, while indicating the pattern "5" by change at display 32, a part or the whole of a pattern "4" is indicated by change under the pattern "5", and it is good above a pattern "5" also as indicating a part or the whole of a pattern "6" by change. In addition, the group of the pattern mentioned above is a concept corresponding to the group of the pattern displayed on one reel used in a slot machine.

[0150] Furthermore, when an adjustable display game is performed in display 32, the pattern belonging to two or more groups, i.e., each of two or more identification information pattern groups, is displayed. For example, when displaying each of the pattern belonging to three groups on a longitudinal direction, the pattern belonging to one group is displayed on the left-hand side of display 32, the pattern belonging to other groups is displayed in the center of display 32, and the pattern belonging to the remaining groups is displayed on the right-hand side of display 32. Thus, by displaying an identification information pattern, two or more identification information will be displayed on the display 32 which is a display. For example, so that only one identification information pattern may always be displayed among the identification information patterns belonging to one group, when indicating by change, one pattern will be displayed on display 32 by three identification information patterns, i.e., left-hand side, one pattern will be displayed in the center, and one pattern will be displayed on right-hand side. Moreover, the number of the groups at the time of an adjustable display game being performed is good also as displaying the identification information pattern which is not restricted to three and belongs to two or more groups other than three on display 32. Thus, by displaying an identification information pattern, two or more identification information will be displayed on the display 32 which is a display. Furthermore, when we decided to display that it is good also as displaying two or more patterns about the identification information pattern belonging to one group as mentioned above, for example, the two identification

information patterns belonging to one group are simultaneously indicated by change and it displays about three groups, a change indication of a total of six identification information patterns will be given at display 32.

[0151] After indicating the identification information pattern belonging to two or more groups by change, in order all the patterns by which it was indicated by change or when it indicates by halt to predetermined timing simultaneously The combination of these identification information patterns agrees about a predetermined combination, and when indicated by halt The shutter 40 of the situation 38 with a pachinko game advantageous to a game person, i.e., the large winning-a-prize mouth in great success winning-a-prize equipment M, shifts to a situation advantageous to "the great success which carries out multiple-times opening repeatedly", i.e., a game person, noting that an adjustable display game wins great success.

[0152] For example, when displaying the identification information pattern belonging to three groups on display 32 When a halt indication of the pattern belonging to one group is given by "7" and a halt indication also of the pattern belonging to other groups and the pattern which it is indicated by halt by "7" and belongs to the remaining groups is given by "7" It becomes the so-called Zorro eye. the combination of a pattern "7" of the identification information of a specific combination defined beforehand - "7" - It agrees in "7." It shifts to the state, i.e., the great success game state in which the shutter 40 of the large winning-a-prize mouth 38 in great success winning-a-prize equipment M carries out multiple-times opening repeatedly, where a pachinko game becomes advantageous to a game person noting that an adjustable display game wins great success.

[0153] It makes easy to open wide the shutter 40 of the large winning-a-prize mouth 38 which supplies current to the solenoid 48 mentioned above, and is prepared in the front face of the game board 14, and to go a game sphere into the large winning-a-prize mouth 38, when it shifts to a state which becomes advantageous to the game person who was becoming it a great success, i.e., the great success game state in which the shutter 40 of the large winning-a-prize mouth 38 in great success winning-a-prize equipment M carries out multiple-times opening repeatedly.

[0154] When changing into the great success game state of great success of this Zorro eye and it becomes the combination of the identification information of the identification information of a specific combination, for example, the Zorro eye of "3", "3", and "3" and the Zorro eye of "7", "7", and "7", it will be in the probability upset condition (probability changing) made to shift to the great success game state concerned in high probability again. In addition, as long as the number is "3" and "not only 7" but odd, you may make it all become probability changing.

[0155] "Probability changing" points out the control state [like] to which the probability which is becoming it a great success becomes higher than the usual game state (for example, probability increases 5 times) here, for example, the change time from adjustable [of display 32, the display 52 which exists in the center of the

upper part of display 32] to a halt is shortened, the time of the open state of the starting mouth 44 is extended, or the state where of the probability which becomes the Zorro eye of the identification information of display 32

[0156] Therefore, if it becomes starting "probability changing", since it will become possible for a chance to be "becoming it a great success" repeatedly to increase, and to also make the number of acquisition of awarded balls increase by leaps and bounds naturally, it becomes the most advantageous situation also in a situation advantageous to a game person. And in this state, the expenditure efficiency of awarded balls also improves remarkably.

[0157] In addition, when the adjustable display game is performed, the production screen by the background image, the character picture, etc. may also be displayed on display 32. In addition, when the adjustable display game by which the fixed screen mentioned above is performed in display 32 is not performed but only the pachinko game is advancing in game equipment 10, the screen displayed on display 32 is said. Moreover, the production screen which will be displayed on display 32 by the time a screen results when an adjustable display game becomes reach or it is becoming it a great success after a change indication of the pattern which an adjustable display game is started in display 32, and is displayed on display 32 is given is usually said.

[0158] A start of an adjustable display game which was mentioned above performs internal lottery processing by data processing of CPU66 first, as shown in drawing 8 (Step S21). It is the processing set beforehand the combination of the pattern when this internal lottery processing indicating by halt all the patterns that belong to two or more groups by which it was indicated by change, and deciding a pattern, and CPU 66 carries out processing with the change display of a pattern, and a halt display so that it may mention later, and a halt indication of the pattern may be given in the combination of the pattern defined by internal lottery processing. And the signal output of the lottery result is carried out from this game island control unit 2 through the aforementioned relay section 1 at the main control unit 3 at the game island control unit 2 and a pan.

[0159] After the above-mentioned internal lottery processing (Step S21) is completed, a background image is displayed on display 32 (Step S22). For example, in this example, the static image in which the precincts of a temple of a shrine are shown as shown in drawing 9 , and a dynamic image which expresses a tornado are displayed as a background image.

[0160] Subsequently, the pattern which is identification information is indicated by change (Step S23). For example, as shown in drawing 9 (a), the pattern "8" which belongs to one group among three groups at display 32 is displayed on left-hand side, and the pattern "6" belonging to other one group is displayed in the center, and the pattern "4" which belongs in the one remaining groups is displayed on right-hand side, and it indicates [this is scrolled from a top to the bottom and] by change. In addition, three patterns "8" displayed here, "6", and "4" are two or more

identification information patterns.

[0161] Next, a character picture is displayed on display 32 (Step S24). In this example, two persons' ninja is displayed as a character picture.

[0162] Processing of Step S23 and Step S24 which were mentioned above is repeatedly performed until it is distinguished that a halt indication of all the identification information patterns that belong to two or more groups in Step S27 mentioned later was given. Thus, by repeating and performing processing, it can be displayed that the identification information pattern can be indicated by change so that it may scroll in a predetermined mode, and a character also carries out predetermined operation.

[0163] Next, it judges whether it is the timing which gives a halt indication of plurality, for example, the identification information pattern which belongs to one group among three groups, (Step S25). When it distinguishes that it is the timing which indicates the identification information pattern by halt, the identification information pattern is indicated by halt (Step S26).

[0164] Processing of Step S23 and Step S24 which were mentioned above is repeatedly performed until it is distinguished that a halt indication of all the patterns that belong to two or more groups in Step S27 mentioned later was given. Thus, by repeating and performing processing, it can be displayed that the pattern can be indicated by change so that it may scroll in a predetermined mode, and a character also carries out predetermined operation.

[0165] Moreover, in Step S25 mentioned above, when it was not the timing which indicates the pattern by halt and distinguishes, or when processing of Step S26 is performed, it judges whether a halt indication of all the patterns belonging to two or more groups was given (Step S27). When a halt indication of all the patterns belonging to two or more groups was not given and it distinguishes, processing is returned to Step S23. When it distinguishes that a halt indication of all the patterns belonging to two or more groups was given on the other hand, this sub routine is ended.

[0166] Here, in one game base 10, the change display of the identification information pattern in the above-mentioned adjustable display game, i.e., change of a game situation, is explained concretely.

[0167] When a game sphere goes into the starting mouth 44 and an identification information pattern carries out a change display start, as shown in drawing 9 (a) While displaying two persons' ninja who fights in the precincts of a temple of a shrine on the upper part side of display 32, prepare the identification information pattern of 3 figures in the lower part side of display 32, and the frame which can be displayed on a horizontal single tier is set within this limit. "1" Three identification information pattern groups which consisted of Chinese numerals (pattern) to - "12", respectively are arranged in a horizontal single tier, and scrolling movement of the pattern of each identification information pattern group is carried out to a lower part, respectively.

[0168] And a left-hand side identification information pattern group and a right-hand side identification information pattern group are stopped one by one as two persons' ninja fighting advances.

[0169] As shown in drawing 9 (b), supposing the identification information pattern group by the side of right and left stops by "7" which is the same pattern, and "7" and becomes reach, the state where one ninja is going to fall on the ground, the ninja of another side is going to start a sensation around own, and it disappears from the spot to the upper part side of display 32 will be displayed.

[0170] Although "reach" is in the game state where it may develop into "great success" and it is one of the situations advantageous to a game person, it may be accompanied by the case where a central identification information pattern only carries out a change halt as it is, and a certain special production picture.

[0171] This probability of developing into "great success" with reach is low, and calls the latter special reach, usually, the former is usually called reach, it is set up so that the probability of developing into "great success" may become high, and it is ranked by the probability of developing into "great success" even if it is the "reach" same in this way. And the determination of the rank is determined also generating of the starting "reach", and in "reach" by the internal lottery processing (Step S21 of drawing 8) by data processing of CPU66 mentioned above. In addition, about the difference in this rank, it is notified in the circumference of game equipment 10, or a hole, and the game person is told beforehand.

[0172] Moreover, while "7" decided right and left is displayed on the inside which modeled the throwing knife as shown in drawing 10 (a) - drawing 10 (c) when it becomes special reach The small sensation (refer to drawing 9 (b)) produced around the aforementioned ninja develops, it becomes a big tornado, and the complete diagram handle of the identification information pattern group which includes a central identification information pattern (the last change pattern) by this tornado displays the state of being able to wind up up and rotating.

[0173] That is, the tornado which applies in the center of display 32 from a lower part side to an upper part side, and rotates spirally is displayed, and while the complete diagram handle to "1" - "12" of an identification information pattern group rotates spirally with rotation of this tornado, it is made to display the state of going up to near the topmost part of a tornado.

[0174] And while carrying out the enlarged display of the part of a tornado which especially the identification information pattern is rotating and indicating by continuation three-dimensions-[the depth direction] annular if each identification information pattern goes up to near the topmost part of a tornado next It is made for a definite part to understand the identification information pattern located in the center of a near side which is the definite part of the last change pattern among the identification information patterns clockwise rotated to a hoop direction by displaying more greatly than the other pattern (drawing 10 (b)).

[0175] Although the probability which is "becoming it a great success" is high with

this special reach as mentioned above, it may not necessarily restrict that it is "becoming it a great success", but may separate. However, if a for example still more nearly special picture is displayed also in this special reach or other special production is added, you may set up the so-called premium reach of developing to 100% "great success."

[0176] If rotation of an identification information pattern will stop and the last change pattern will be decided to "7" with disappearance of a tornado as shown in drawing 10 (c) supposing it develops from the present special reach state and results in "great success", patterns other than "7" will be extinguished simultaneously. Since the already decided pattern "7" of 2 figures and "7" are continuously displayed on the lower right-and-left side of display 32 at this time When the last change pattern is decided and the other pattern is extinguished, the pattern of 3 figures can be located in a line with "7", "7", and "7" sequentially from the left, and a game person can recognize certainly that the adjustable display game was "becoming it a great success."

[0177] And when it results in great success, as mentioned above, great success winning-a-prize equipment M can operate, and very a lot of awarded balls can be obtained.

[0178] By the way, as mentioned above, when a specific pattern gathers also in "great success", there are the great success and the bird clapper accompanied by "the probability upset condition (probability changing)" this "great success" further becomes easy to generate continuously. Here, this will be called "probability-changing great success." Here, as are described above, and shown in "7", "7", and "7", the case where the identification information pattern which are odd numbers gathers is considered as "probability-changing great success."

[0179] In addition, although the identification information pattern of 3 figures is displayed on the horizontal single tier side by side in this example as shown in drawing 9 and drawing 10, it may arrange and display not only on this but on length, or it may arrange aslant, and may display, or you may display at random. Moreover, even if it is not only a Chinese numeral but Arabic numerals and the pattern of an identification information pattern group is a figure, it is good anything.

[0180] Hereafter, processing when "great success" generates the purpose of an adjustable display game for a game person is explained.

[0181] The great success manipulation routine is shown in drawing 13, and this drawing 13 is processed in the following sequence about the routine after a pattern's stopping at Step S28 in drawing 8, becoming a predetermined combination and being in a great success game state. In addition, by "usual great success" and usual "probability-changing great success", it explains without distinguishing, since there is almost no different point.

[0182] First, if it will be in the game state of "great success", it will judge whether the predetermined time has passed since a display halt of display 32 (Step S 28-1). In addition, the winning-a-prize number (m') which shows the number of the total of

a game sphere which carried out the ON sphere to the large winning-a-prize mouth 38 at the time of one opening of a shutter 40 is set as "0" which is initial value.

[0183] Next, the number of times of the maximum opening of the large winning-a-prize mouth 38 is set as n times (for example, 16 times) (Step S 28-2).

[0184] Next, the shutter 40 of great success winning-a-prize equipment M falls on a near side, opens the large winning-a-prize mouth 38 wide, and enables winning a prize of a game sphere (Step S 28-3). Since the shutter 40 of great success winning-a-prize equipment M is usually maintaining the state (state illustrated in the center section among drawing 3) where it stood straight, a game sphere does not carry out the ON sphere of it to the large winning-a-prize mouth 38. However, a shutter 40 will be in the state (state illustrated in the lower right section among drawing 3) where it fell on the near side, and the ON sphere of a game sphere will become possible for the first time till then by opening the large winning-a-prize mouth 38 at the large winning-a-prize mouth 38 which was impossible for the ON sphere. Thus, although the rear face of a shutter 40 guides a game sphere and it becomes easy to carry out the ON sphere of the game sphere to the large winning-a-prize mouth 38 when a shutter 40 falls on a near side, since various change is given in the flowing-down direction by the obstacle nail, not all the game spheres with which top cliff ***** of the game board 14 was carried out necessarily carry out the ON sphere of the game sphere which flows down the game board 14 to the large winning-a-prize mouth 38. This point is the same as that of other winning-a-prize mouths.

[0185] Next, it judges whether the game sphere carried out the ON sphere (winning a prize) to the large winning-a-prize mouth 38 (Step S 28-4).

[0186] and when it is judged that the game sphere carried out the ON sphere to the large winning-a-prize mouth 38 by step S28-4 "1" is added to the winning-a-prize number (m') which shows the number of the total of a game sphere which carried out the ON sphere to the large winning-a-prize mouth 38 at the time of one opening of a shutter 40 (Step S 28-5), and the picture corresponding to the winning-a-prize number (m') is displayed on display 32 after that (Step S 28-6). In addition, if a game sphere wins a prize of the large winning-a-prize mouth 38, the awarded balls of a predetermined number will pay out per piece an upper pan. On the other hand, when it is judged that the game sphere has not carried out an ON sphere to the large winning-a-prize mouth 38 by the above-mentioned step S28-4, it progresses to the following step S28-7.

[0187] Next, it judges whether the game sphere won a prize of the large winning-a-prize mouth 38 more than the predetermined number (m) (for example, ten pieces) (Step S 28-7). When a prize of the large winning-a-prize mouth 38 is won more than the predetermined number (m), it progresses to step S28-9 which is the step which blockades the large winning-a-prize mouth 38. On the other hand, when below the predetermined number (m) has won a prize of the large winning-a-prize mouth 38, it progresses to the following step S28-8.

[0188] Next, it judges whether the released time of the large winning-a-prize mouth 38 reached the predetermined time (for example, 30 seconds) (Step S 28-8). When it is judged that the released time has not reached a predetermined time, it returns to the aforementioned step S28-4. On the other hand, when judged with the released time having reached the predetermined time, it progresses to the following step S28-9.

[0189] Next, when it is judged that the most numbers as which the number of the game sphere which won a prize at the former step (Step S 28-7) was determined beforehand were reached, And when it is judged that the released time reached the predetermined time at the front step (Step S 28-8), by returning the shutter 40 which falls on a near side to the original state, the large winning-a-prize mouth 38 is blockaded, and winning a prize of the game sphere to the large winning-a-prize mouth 38 is made impossible (Step S 28-9).

[0190] although the above-mentioned routine explains the flow about one opening of a shutter 40, if this flow is explained comprehensively -- opening -- the bottom, the shutter 40 reached the predetermined released time, or the winning-a-prize sphere reached the predetermined number -- it blockades according to the conditions early attained among one of those conditions Therefore, if a predetermined time passes since opening of a shutter 40 even if the game sphere which blockaded the shutter 40 and won a prize of the large winning-a-prize mouth 38 when the game sphere carried out predetermined number winning a prize at the large winning-a-prize mouth 38, even if the predetermined time had not passed since opening of a shutter 40 has not reached the predetermined number, it is controlled so that a shutter 40 blockades.

[0191] Next, "1 time" is subtracted from the number of times of the maximum opening (n times) of the large winning-a-prize mouth 38 set up at the former step (Step S 28-2) (Step S 28-10). That is, this processing has operation to "lock out of opening of a winning-a-prize mouth - a winning-a-prize mouth" explained previously, and counts [opening / of the large winning-a-prize mouth 38 / one] it, and it means subtracting the number of times actually opened wide from the number of times which was set up beforehand and in which the maximum opening is possible ($n = (n-1)$).

[0192] Next, it judges whether there was any game sphere which passed through the specific field 203 among the game spheres which won a prize of the large winning-a-prize mouth 38 working ["lock out of opening of a winning-a-prize mouth - a winning-a-prize mouth" explained previously] (Step S 28-11).

[0193] And when there is a game sphere which passed through the specific field 203, it progresses to the following step (Step S 28-12). When judged with on the other hand there having been no game sphere which passed through the specific field 203, a great success game state is ended (when judged with the game sphere having usually passed only through the field 204), and it usually returns to a game.

[0194] opening actual from the number of times which was performed at the former

step (Step S 28-10) and in which the maximum opening is possible when it is judged that there was a game sphere which passed through the specific field 203 by step S28-11 on the other hand -- it judges whether (n) is "0" as a result of subtracting the number of times the bottom (Step S 28-12)

[0195] Step S When it is judged by 28-12 that (n) is not "0" as a result of subtraction, it returns to the step (Step S 28-3) explained above. When it is judged on the other hand that (n) is "0" as a result of subtraction (i.e., when the number of times of opening of a shutter 40 reaches the number of times which can be maximum opened), a great success game state is ended and it usually returns to a game.

[0196] In addition, although a shutter 40 is one great success and is explanation about opening a maximum of how many times, the above-mentioned explanation If this flow is explained comprehensively, although a maximum of n opening of a shutter 40 is possible, by one great success After one opening is completed, in order for a shutter 40 to open again, before a shutter 40 blockades, one of game spheres needs to pass through the specific field 203 of the large winning-a-prize mouth 38 among the game spheres which carried out the ON sphere to the large winning-a-prize mouth 38.

[0197] Therefore, although opening of a shutter 40 is one great success and its a maximum of n times are possible, while the shutter 40 has opened wide, unless a game sphere passes through the specific field 203 in the large winning-a-prize mouth 38, opening of the next shutter 40 is not performed. That is, whether a shutter 40 opens only the number of times of the maximum opening has started whether a game sphere carries out an ON sphere to the specific field 203 of the large winning-a-prize mouth 38.

[0198] And in "probability-changing great success", after the above-mentioned manipulation routine is completed, it will be in the game state of winning "great success" further in high probability. And when "great success" at that time turns into "probability-changing great success" again, it thinks.

[0199] When it will be in such a state, expenditure of a lot of awarded balls will be made for a short time, and awarded-balls expenditure efficiency will improve remarkably.

[0200] For every predetermined time, based on the amount data of expenditure of the awarded balls sent from each control unit 60, expenditure efficiency is computed by making this into unit time every 30 minutes, and the main control unit 3 outputs the lighting signal of a lighting system L to the game equipment 10 with which the game card which recorded the game data used as the rate of the highest is inserted specially.

[0201] if a signal is received, a lighting system L will emit light gaily specially, the game equipment 10 concerned will pay out, it can be called efficiency number one, and things will be shown off as a blink pattern with a complicated luminescence form etc. -- anyone -- although -- it is desirable to enable it to recognize that it is a

special information means

[0202] Since a game person is in the actually advantageous state as a game upwards and can be immersed in sense of superiority by the above-mentioned showy luminescence, he can acquire sufficient satisfaction.

[0203] The luminescence mode of a lighting system L is specially shown in drawing 11 .

[0204] That is, each game equipment 10 is specially equipped with the lighting system L, and when the expenditure efficiency of awarded balls becomes high most, a lighting system L lights up or blinks gaily specially. By this information, a game person can acquire the satisfaction over a game while being immersed in sense of superiority. In addition, about the color of a lighting system L, a configuration, a size, and arrangement, it can set up freely specially, and does not limit to drawing 11 . Moreover, the mode of blink lighting can also be set up freely.

[0205] By the way, a lighting system L can also be specially formed in the chair for game persons.

[0206] That is, as shown in drawing 12 , it prepares in back reclining section tooth-back 4a of the chair 4 for game persons greatly, those who are in the circumference get which game equipment 10 blocked also with whom in a thing with the present most sufficient expenditure efficiency, and it turns out immediately whether to be a superior machine.

[0207] In addition, it may not prepare separately as a lighting system L specially, but you may make it serve a double purpose with the existing ornament lamps 36a and 36b. In this case, it is desirable to change a luminescence mode with usual especially.

[0208] While making a game person's sense of superiority satisfy as explained above according to this example, the degree of satisfaction of a game can also be raised, carrying a leg to the amusement center equipped with this game equipment 10 or the game system frequently is also considered, and a business-merit is large [a game person], considering an amusement center side.

[0209] The program which controls a pachinko game in the example which carried out the [2nd example] ****, Although the case where the program for detecting the game sphere shown in drawing 7 , the program which performs the adjustable display game shown in drawing 8 , and the program which performs processing in the great success game state shown in drawing 13 were memorized by ROM68 and RAM70 of game equipment 10 was shown As shown in drawing 14 , when an operator operates the terminal D connected to Server S possible [communication] through the telecommunication-circuit networks (network) N, such as the Internet and a Local Area Network (LAN), it can also constitute so that a pachinko game can be performed.

[0210] In this case, while making it Server S have data used by the programs mentioned above or these programs, and the operator of Terminal D inserting a game card in Terminal D further and performing game person registration, it carries out to enabling it to transmit a game history etc. to Server S.

[0211] thus, when it considers as the composition which consists of a server S and a terminal D The program whose server S controls a pachinko game in response to the game person registration from Terminal D, The program for detecting the game sphere shown in drawing 7 , and the program which performs an adjustable display game as shown in drawing 8 , The program which performs processing in the great success game state shown in drawing 13 , The instruction program which makes lighting-system L' emit light specially among each terminal D to the terminal D with the highest (for it to be also able to consider as the rate of the highest score for every unit time in this case) expenditure efficiency is performed by Server S side. It transmits to Terminal D by making into a control signal or control information the instruction generated according to the execution result. In this case, according to the control signal and control information which were transmitted, carry out image display of the terminal D, it chooses the picture for performing a pachinko game, generates it, or displays the picture on a display.

[0212] An example of the terminal D when considering as composition (referring to drawing 14) which was mentioned above is shown in drawing 15 and drawing 16 .

[0213] In the example shown in drawing 15 , a terminal 100 is a general-purpose personal computer, and a game person's alter operation is inputted from the input unit 102 (for example, keyboard) connected to the terminal 100.

[0214] In this case, as a game card, storages, such as CD, DVD, and a floppy disk, can also be used, or other general-purpose memory media or exclusive media can also be used. Anyway, if a game history etc. runs short of the capacity of a medium, it is eliminated from old data and enables it to store always new data.

[0215] Moreover, the control section 130 of a terminal 100 consists of CPU108, ROM110, and RAM112 grade so that it may mention later (refer to drawing 17), and the program which controls a pachinko game in this control section 130, the program which controls an adjustable display game, and the program which performs processing in the great success game state are performed. Moreover, this control section 130 also has the communication interface circuit 120 (refer to drawing 17), and a control section 130 performs communication with Server S through a communication interface circuit 120, based on the control signal or control information transmitted from Server S, a program, and data, a pachinko game is controlled or it controls an adjustable display game.

[0216] Furthermore, as shown in the display 116 connected to the terminal 100 at drawing 15 , the game machine picture which imitated pachinko game equipment is displayed, and a pachinko game is performed on this game machine picture. The display 132 by which the adjustable display game mentioned above on this game machine picture is performed is displayed as a picture. In this display 132, the picture (identification information picture) of an identification information pattern which was mentioned above is displayed.

[0217] Thus, in this example, the signal which makes special lighting-system L' by which image display was carried out to the terminal 100 with the highest awarded-

balls expenditure efficiency among many terminals 100 connected to the state which can communicate to Server S through the telecommunication-circuit network (network) N emit light is made into ready-for-sending ability.

[0218] That is, when a certain terminal 100 becomes the expenditure efficiency highest by per unit time among the whole terminal D managed by the aforementioned server S, special lighting-system L' displayed at the terminal 100 can emit light, the game person who is playing the game at the terminal 100 can know that its tune is the best in the whole game person now, and it can be immersed in sense of superiority.

[0219] In the example shown in drawing 16, a terminal 140 is a game machine of portable exclusive use.

[0220] The display 116 prepared in the upper surface of a terminal 140 consists of a liquid crystal display panel, the game machine picture which imitated pachinko game equipment is displayed, and a pachinko game is performed on this game machine picture. The display 132 by which the adjustable display game mentioned above on this game machine picture is performed is displayed as a picture. In this display 132, the picture (identification information picture) of the identification information pattern mentioned above is displayed.

[0221] In addition, in the terminal 100 shown in drawing 15 as mentioned above, display 116 serves as another object and consists of control sections 130, various kinds of control signal or control information which were transmitted from Server S, such as a display-control signal, are supplied to the control section 130 of a terminal 100, and a control section 130 supplies the status signal which generated and generated the status signal based on the supplied control signal or control information to display 116.

[0222] On the other hand, display 116 is constituted united with the control section 130, the control signal or control information which were transmitted from Server S, such as a display-control signal, are supplied to the control section 130 of a terminal 140, a control section 130 generates a status signal based on the supplied control signal or control information, and the terminal 140 shown in drawing 16 supplies the generated status signal to display 116. In addition, since it is a carried type in this case, as for the above-mentioned communication interface circuit 120 (refer to drawing 17), considering as a radio correspondence type is desirable.

[0223] Here, the block diagram showing the composition of the terminal 100,140 (the terminal unit for pachinko games is called hereafter) mentioned above is shown in drawing 17. Moreover, it connects with this terminal unit for pachinko games through the telecommunication-circuit network N, and the block diagram showing the composition of the server S which supplies various control signals or control information, and data to the terminal unit for pachinko games is shown in drawing 18.

[0224] As shown in drawing 17, the input unit 102 (for example, a keyboard and a switch) for inputting operation of a game person is connected to the terminal unit interface circuitry 104 for pachinko games, and the interface circuitry 104 is

connected to the input/output bus 106.

[0225] As for an input/output bus 106, a data signal or an address signal is outputted and inputted by the central-process circuit (CPU is called hereafter) 108. ROM (read-only memory) 110 and RAM (random access memory) 112 are connected to the input/output bus 106. ROM 110 and RAM 112 have memorized the data of the picture for displaying on a program and display 116 which are mentioned later.

[0226] Moreover, the interface-circuitry group 114 is also connected to the input/output bus 106. Display 116 and the loudspeaker 118 are connected to the interface-circuitry group 114, and the interface-circuitry group 114 supplies a status signal and a sound signal to each of display 116 and a loudspeaker 118 according to the result of data processing in CPU 108.

[0227] Furthermore, the communication interface circuit 120 is also connected to the input/output bus 106, and a communication interface circuit 120 is for communicating with Server S through the telecommunication-circuit network N.

[0228] On the other hand, Server S consists of a hard disk drive 88, CPU 82, ROM 84 and RAM 86, and a communication interface circuit 90, as shown in drawing 18.

[0229] A hard disk drive 88 memorizes the program for carrying out communication with the terminal unit for pachinko games, the program for receiving the information emitted from the terminal unit for pachinko games, the program that controls a pachinko game including transmitting processing of the electronic data showing the amount of awarded-balls expenditure of each above-mentioned terminal D (score), and the program which controls an adjustable display game. Moreover, a communication interface circuit 90 is for carrying out communication with the terminal unit for pachinko games mentioned above through the telecommunication-circuit network N.

[0230] When it considers as the composition mentioned above, the game machine picture which imitated the pachinko game equipment shown in drawing 15 or drawing 16 is displayed on the display 116 of the terminal unit for pachinko games, and the picture which shows the display 132 for performing the game face of a board, a hold lamp, an ornament lamp, and an adjustable display game and the equipment of the display 152 grade for usually displaying a pattern, and the picture which shows a game sphere are displayed on display 116. In the display 132 for performing this adjustable display game, when an adjustable display game is performed, the picture of the pattern which is identification information is displayed.

[0231] And in the terminal D connected to Server S, lighting-system L' is made to emit light specially to the highest thing, the amount of awarded-balls expenditure (score), i.e., the expenditure efficiency, per time, and it can give a game person satisfaction at it.

[0232] In addition, in each example described above, although the game was explained as a pachinko game, this invention will not be limited to a pachinko game, and can be applied to a pachislot game etc., for example, the so-called "regular bonus", "it is a bonus specially", etc. will correspond with a situation advantageous

to a game person in that case. And when it results in a situation advantageous to this game person, naturally the amount of expenditure of a medal will also increase and the expenditure efficiency for every unit time will also improve.

[0233] For example, if it applies to actual game equipment and game equipment 10 will be used as a pachislot machine as shown in drawing 19, lighting-system L" can be specially prepared in the upper part position of the reel display 320 which is equivalent to display 32 in the above-mentioned example. Though natural, you may set up freely the arrangement position of said special lighting-system L". Preparing in a chair also in this case is also possible.

[0234] In addition, as for the control lever for 300 rotating medal input port among drawing, and 310 rotating a reel, and 330, a reel earth switch and 340 are medal saucers.

[0235]

[Effect of the Invention] The display which displays two or more identification information patterns by which it is indicated by change / halt, respectively in this invention, While managing the game data containing two or more game machines equipped with the card slot whose insertion of the individual game card published for every game person was enabled, the awarded balls for every game machine, or the amount of expenditure of a medal It has management equipment which made possible read of the game data which could write in these game data to the aforementioned game card, and were memorized by the game card. to each game machine with the combination at the time of a halt of the aforementioned identification information pattern While being the game system which was made to perform the adjustable display game which can shift to a situation advantageous to the game person whom the amount of expenditure of awarded balls or a medal increases and preparing a lighting system in each aforementioned game machine specially It constitutes so that a game may be started, in response to the fact that the game card was inserted in the card reader. Furthermore, the game history of the game person who takes out on the aforementioned game card from the time of card insertion, and contains the game data and game time of the time in it is made to memorize. As opposed to the game machine with which the game card which has a game history with the highest expenditure efficiency of awarded balls or a medal among two or more aforementioned game machines was inserted Since the aforementioned special lighting system is made to emit light and it was made to perform lighting production, to show that the game person who has the game machine concerned chiefly is a superior game person In those who are playing the game, who can tell widely whether the expenditure efficiency of awarded balls or a medal is the highest excellent game person, the game person concerned can be proud of the height of own game skill, and it becomes possible to be immersed in sense of superiority.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is explanatory drawing of the game island where the game system concerning this invention is applied.

[Drawing 2] It is the block diagram of this game system.

[Drawing 3] It is the front view showing a general view of the game machine simple substance which constitutes this game system.

[Drawing 4] some of these game machines -- it is expansion explanatory drawing

[Drawing 5] It is decomposition explanatory drawing of the change winning-a-prize equipment in the pachinko game equipment as a game machine simple substance.

[Drawing 6] It is the block diagram showing the control circuit of the pachinko game equipment which is the example of this invention.

[Drawing 7] It is the flow chart which shows the sub routine of processing which detects the game sphere performed in pachinko game equipment.

[Drawing 8] It is the flow chart which shows the sub routine of the adjustable display game processing called and performed in Step S14 of the flow chart shown in drawing 7 .

[Drawing 9] It is explanatory drawing showing concretely the mode of a change display of the identification information pattern in an adjustable display game.

[Drawing 10] It is explanatory drawing showing concretely the mode of a change display of the identification information pattern in an adjustable display game.

[Drawing 11] It is explanatory drawing showing the luminescence gestalt of a lighting system specially.

[Drawing 12] It is explanatory drawing showing other embodiments of a lighting system specially.

[Drawing 13] In the sub routine of the adjustable display game processing shown in drawing 8 , it is the flow chart which shows the sub routine of the processing after being becoming it a great success.

[Drawing 14] It is explanatory drawing showing the server connected possible

[communication] through telecommunication-circuit networks, such as the Internet and a Local Area Network (LAN), and a terminal.

[Drawing 15] It is the general-view view showing an example of the terminal for pachinko games.

[Drawing 16] It is the general-view view showing other examples of the terminal for pachinko games.

[Drawing 17] It is the block diagram showing the control circuit of the terminal unit for pachinko games which is the example of this invention.

[Drawing 18] It is the block diagram showing the control circuit of the server which is the example of this invention.

[Drawing 19] It is explanatory drawing showing the pachislot machine which is the example of this invention.

[Description of Notations]

A Game island

D Terminal

M Great success winning-a-prize equipment

S Server

10 Pachinko Game. Equipment (Game Machine)

32 Display (Display)

The display only for 32'

38 Large Winning-a-Prize Mouth

40 Shutter

60 Control Unit

66 CPU (Control Section)

64 Input/output Bus

68 ROM

70 RAM

100 Terminal Unit for Pachinko Games (Terminal)

132 Display

140 Terminal Unit for Pachinko Games (Terminal)

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

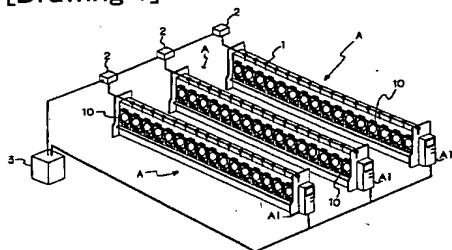
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

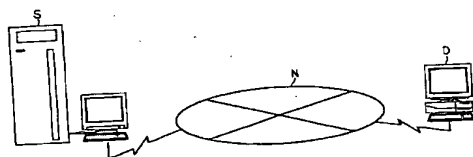
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

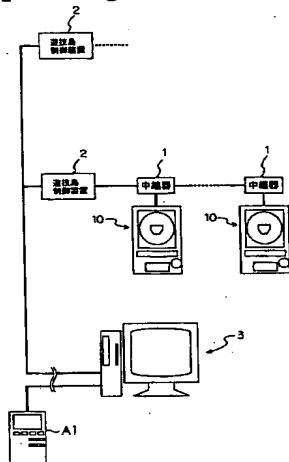
[Drawing 1]



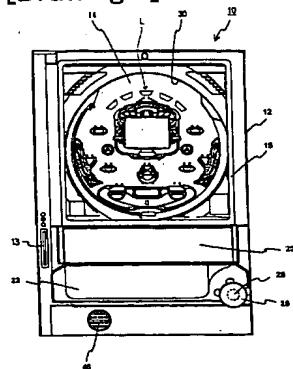
[Drawing 14]



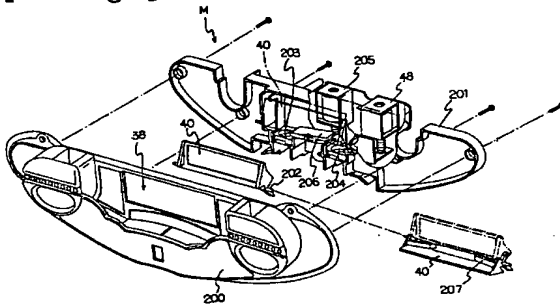
[Drawing 2]



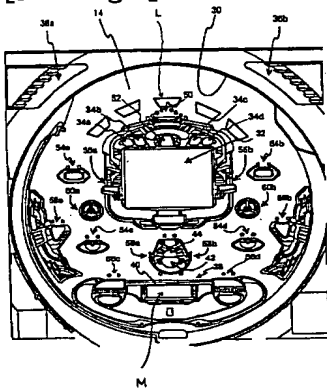
[Drawing 3]



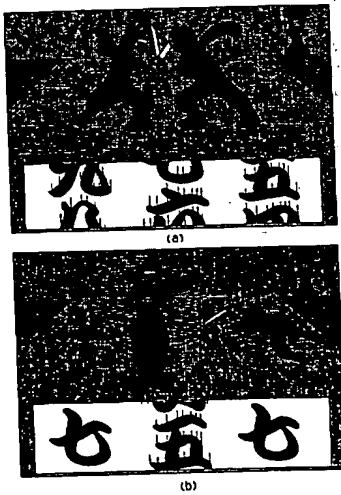
[Drawing 5]



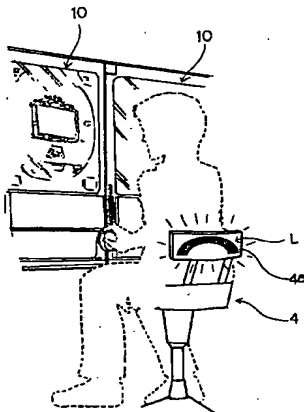
[Drawing 4]



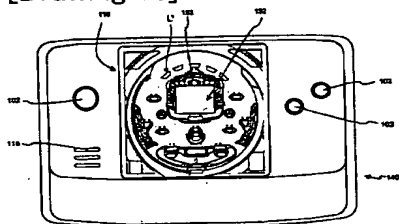
[Drawing 9]



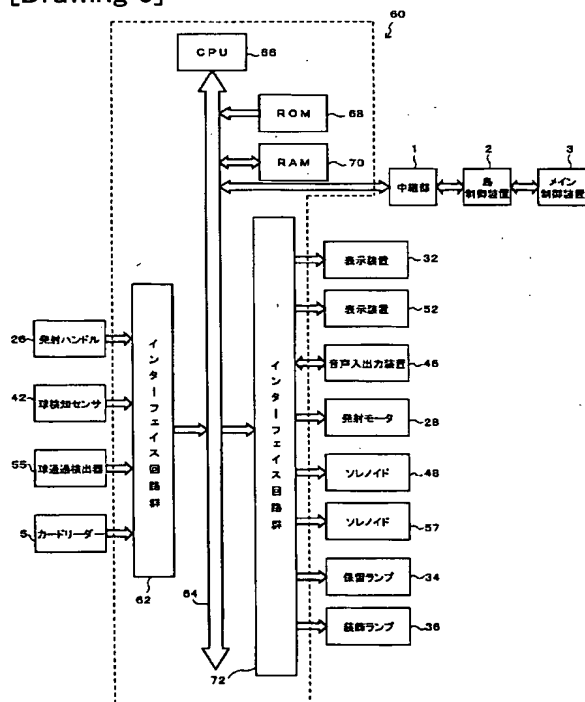
[Drawing 12]



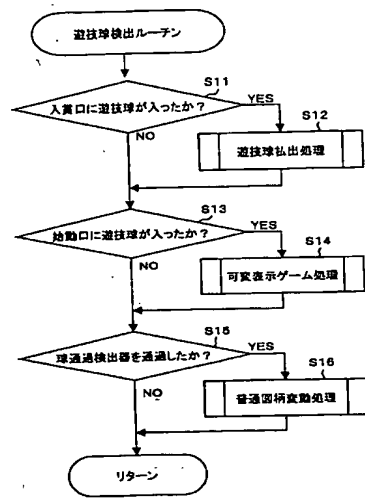
[Drawing 16]



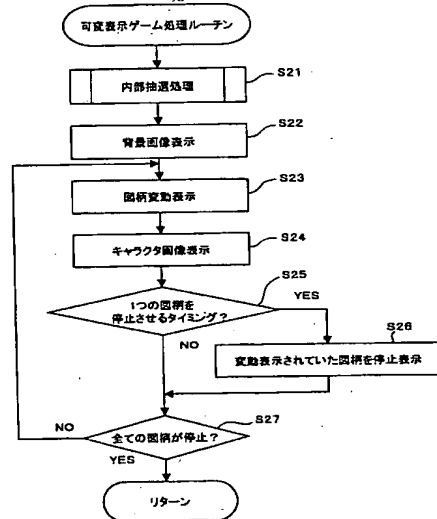
[Drawing 6]



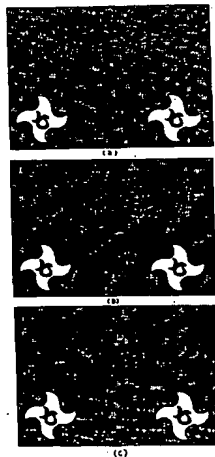
[Drawing 7]



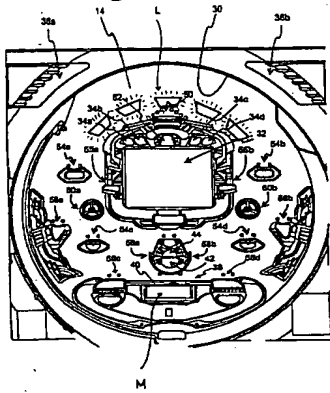
[Drawing 8]



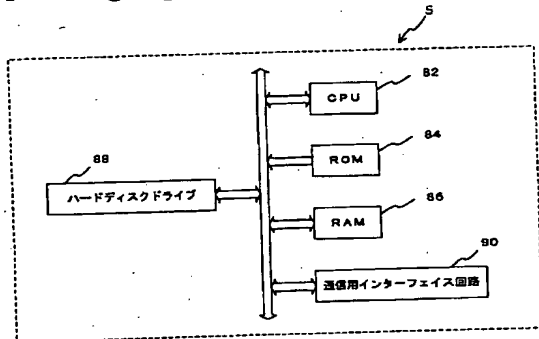
[Drawing 10]



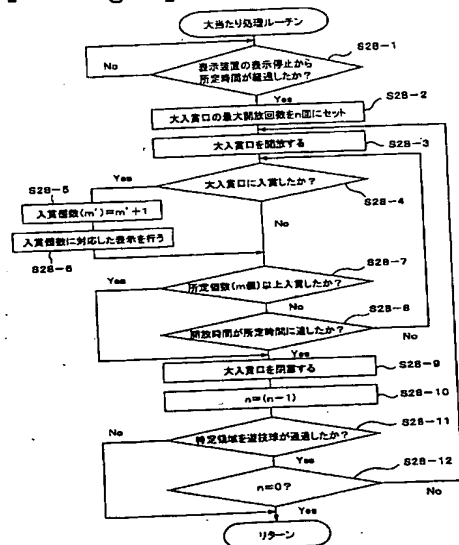
[Drawing 11]



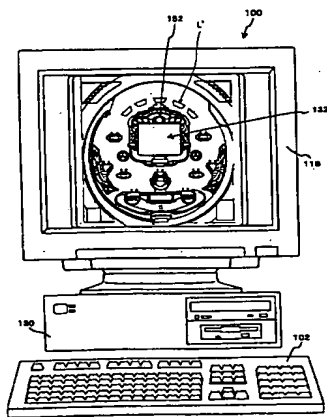
[Drawing 18]



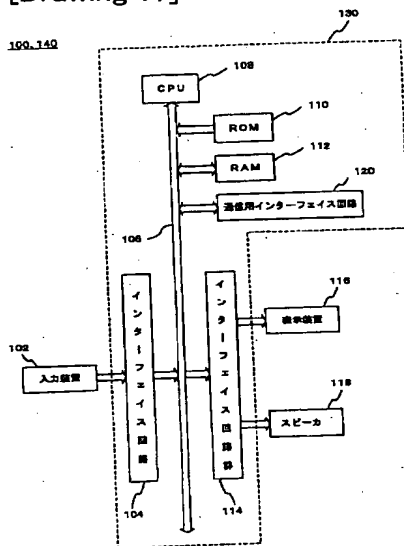
[Drawing 13]



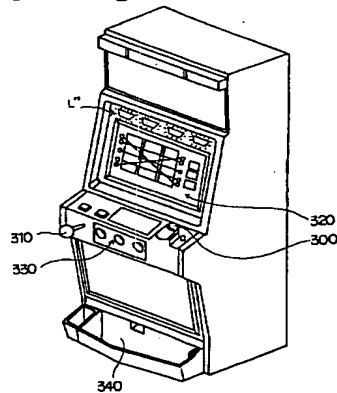
[Drawing 15]



[Drawing 17]



[Drawing 19]



[Translation done.]